TODOS LOS JUEGOS • LA INFORMACIÓN MÁS PRÁCTICA Y ACTUAL • LOS MEJORES ANÁLISIS

LA REVISTA PARA EL JUGADOR MÁS EXIGENTE

Micromanía

PORTUGAL 3,95€

3'95€

...A ADICTOS AL PC

¡¡LAS IMÁGENES QUE NO HA VISTO NADIE!!

COMMANDOS 3

La mejor estrategia sólo en PC

Y ADEMÁS, LOS NUEVOS PROYECTOS DE PYRO

¡¡EL AVANCE MÁS ESPERADO¡¡

ENTER THE MATRIX

Tan genial como la película

TENEMOS LA PRIMERA VERSIÓN

COLIN McRAE RALLY 3

¿El nuevo rey de la velocidad?



¡¡ACÁBATELOS!!

Soluciones completas de:

C&C GENERALS Y RAVEN SHIELD

¡¡PRIMERAS MISIONES!!

INDIANA JONES Y LA TUMBA DEL EMPERADOR

MÁS DE 1GB DE INFORMACIÓN

2 Cds con las mejores demos jugables para Pc.

¡¡Y navega gratis en Internet durante 1 mes!!

¡¡ESPECIAL ANIVERSARIO!!

100 JUEGOS INOLVIDABLES

Los mejores títulos de la historia de Micromanía



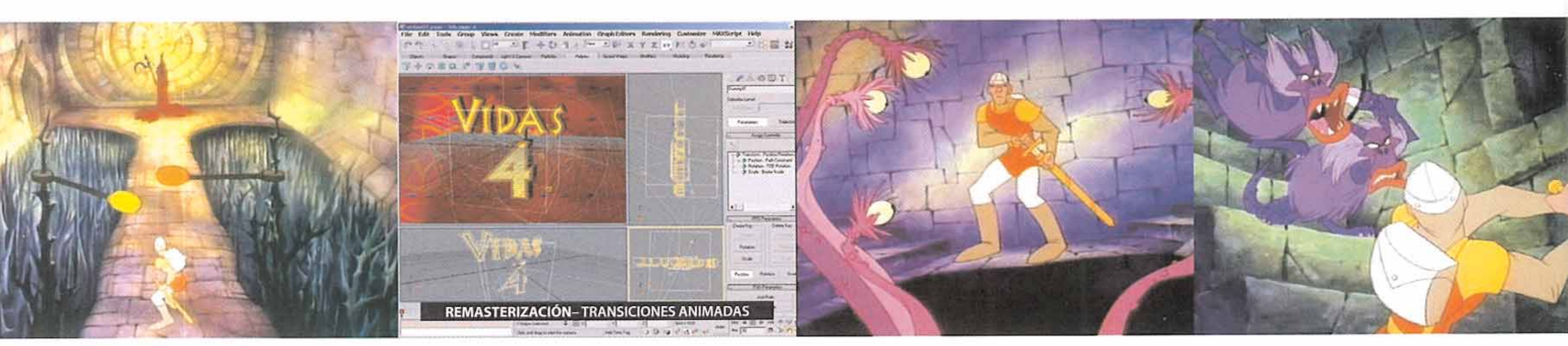
AÑO XIX Número 100 HOBBY PRESS



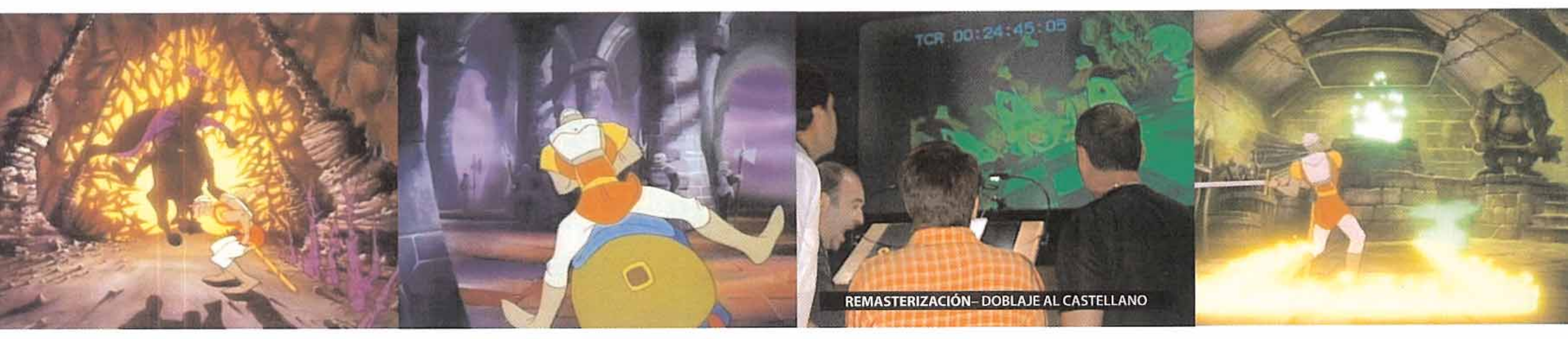
Corría el año 1983. Un equipo capitaneado por el genio de la animación Don Bluth creó



un juego que conmocionó el mundo. La gente se agolpaba en los salones recreativos;



descubrir cada fase era un acontecimiento, controlar personajes animados una revolución.



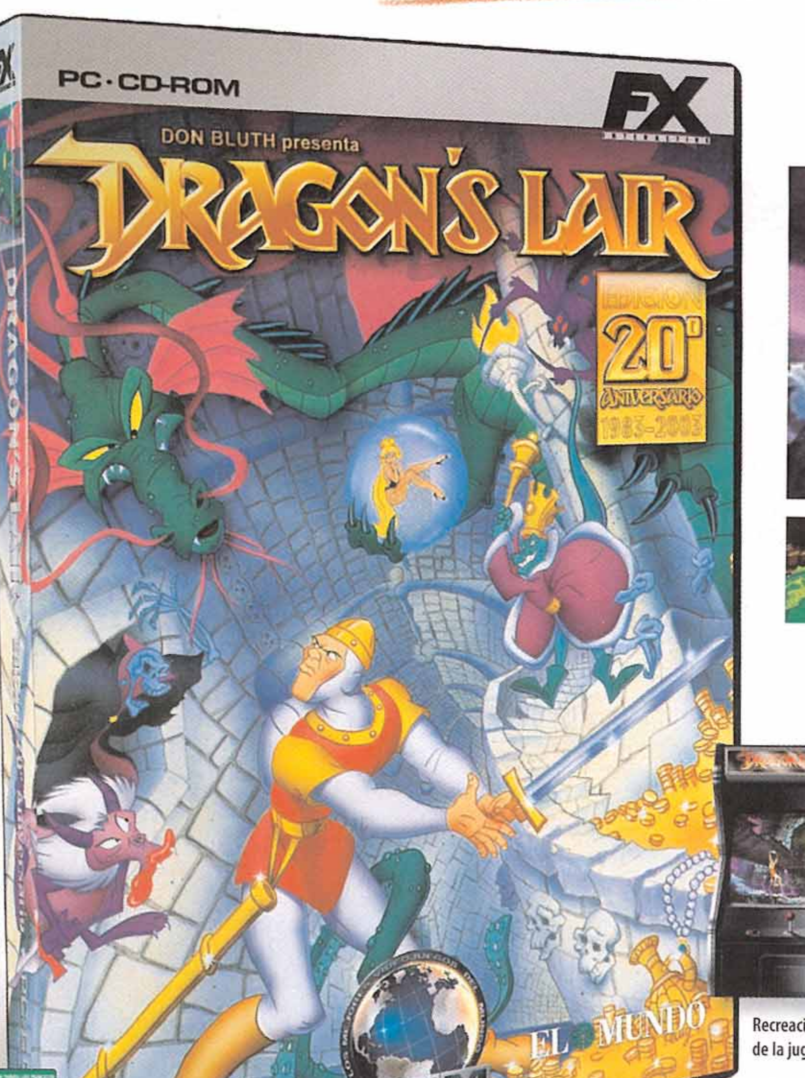
Su funcionamiento era algo mágico. Los que tuvimos la suerte de vivirlo quedamos



marcados para siempre... Ahora puedes disfrutar de la edición 20° Aniversario.

EDICIÓN 20º ANIVERSARIO DRAGON'S LAIR

EL DOMINGO 4 DE MAYO SÓLO CON EL MUNDO



UN JUEGO QUE CONMOCIONÓ AL MUNDO. UN CLÁSICO TOTALMENTE REMASTERIZADO PARA CELEBRAR SU 20º ANIVERSARIO.











▮ Edición totalmente remasterizada para que disfrutes exactamente igual que con la recreativa ▮ *Incluye Dragon's Lair II: La máquina del tiempo* para que puedas revivir todas las aventuras de Dirk, nuestro intrépido protagonista ▮ Descubre cada una de las más de 50 fases íntegramente dobladas al castellano ▮ 100.000 dibujos para crear más de 30 minutos de animación interactiva ▮ Imagen a pantalla completa restaurada digitalmente ▮ Sonido y banda sonora en calidad estéreo digital ▮ Ajuste de sincronía NTSC/MPEG sin pérdida de fotogramas ▮ Recomposición de secuencias y rotulación en castellano de textos en pantalla ▮ Nuevas opciones de juego: "Modo guiado", "Ver película" y "Selección de fase" ▮ Manual de usuario impreso y digital que incluye el especial "Así se hizo".

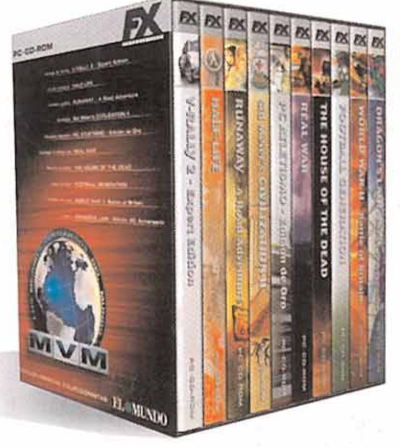


Incluye todas las aventuras de Dirk, el intrépido.

Recreación absolutamente fiel de la jugabilidad de la máquina recreativa.



DRAGON'S LAIR-Edición 20º Aniversario por sólo **4,95€**



COMPLETA LA COLECCIÓN

Si te quedaste sin algún título, ahora tienes una nueva oportunidad para conseguirlo

RESÉRVALO EN TU PUNTO DE VENTA HABITUAL



EL MUNDO DEL DOMINGO pone a tu alcance en exclusiva Los Mejores Videojuegos del Mundo. Una colección de 10 títulos que recorre los géneros de juegos para ordenador de mayor éxito.



www.elmundo.es

Teléfono de atención al lector e información al suscriptor: **902 99 99 46**

Cada domingo una nueva entrega de la colección. Sólo con EL MUNDO

Requisitos mínimos Dragon's Lair-Edición 20º Aniversario: Windows™ 98/Me/XP ▮ Pentium™ 200 MHz ▮ 32 Mb de RAM ▮ Tarjeta gráfica de 2 Mb

© Dragon's Lair es una marca registrada de Bluth Group, Ltd. Diseño de personajes © Don Bluth. Remasterizado por acuerdo con Digital Leisure, Inc. y Dragon's Lair LLC. Versión en castellano © 2003 FX Interactive. Promoción válida solamente en territorio nacional.

Electronic Arts, EA GAMES, el logotipo de EA GAMES, EA SPORTS, el logotipo de EA SPORTS, EA SPORTS BIG y el logotipo … Arts Inc. en EEUU y/u otros países. EA GAMES™, EA SPORTS™ y EA SPORTS BIG™ son marcas de Electronic Arts™.

El DOBLE de juego al mejor precio



Llega una nueva referencia en videojuegos: **CLASSICS 2 en 1**

Dos Grandes Juegos en un mismo Pack y a un Precio reducido

¡Jugarás más!







CLASSICS



www.eaclassics.com

Disponible en



Directora Editorial
Cristina M. Fernández

Director
Francisco Delgado

Directora de Arte
Paola Procell

Redacción
Santiago Tejedor (Redactor Jefe), Jorge Portillo

Diseño y Autoedición
Elena Jaramillo, Roberto Cela, Iván Heras

Colaboradores
J. A. Pascual, S. Erice, E. Ventura, P. Leceta E. Bellón, G. Saiz, J. Martínez, R. Lorente, C. Nuzzo, A. Trejo, A. DoPazo, J. Vilallonga, M.J. Cañete, Marimar G. G. Pérez, Derek de la Fuente (U.K.)

Secretarias de Redacción
Ana Mª Torremocha, Chusa Arcones

Diseño Original
Paola Procell, Jesús Caldeiro

Edita



Directora General
Mamen Perera

Director de Publicaciones de Videojuegos
Amalio Gómez

Directora de Diseño de Publicaciones de Videojuegos
Paola Procell

Directora de Marketing
Desirée Muñoz

Subdirector General Económico–Financiero
José Aristondo

Director de Producción
Julio Iglesias

Jefe de Distribución y Suscripciones
Virginia Cabezón

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD

Director Comercial
José E. Colino

Directora de Publicidad
Mónica Marín
<monima@hobbypress.es>
Jefe de Publicidad
Gonzalo Fernández
Coordinadora de Publicidad
Mónica Saldaña
Los Vascos,17- 28040 - Madrid
Tel. 902 11 13 15 - Fax. 902 11 86 32

Coordinación de Producción
Ángel B. López

Sistemas
Javier del Val

Redacción
Los Vascos, 17- 28040 - Madrid
Tel. Redacción: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
Suscripciones
Tel.: 906 301830/2
Fax: 902151798

Distribución
DISPAÑA, S.L. S. en C. Tel.: 91 417 95 30
Transporte: **Boyaca** Tel.: 91 747 88 00
Argentina: **CEDE, S.A.** Avda. Sudamerica, 1532 1290 Buenos Aires - Telf.: 302 85 22
Chile: **Iberoamericana de Ediciones, S.A.** Leonor de la Corte, 6035 - Quinta normal C.P. 7362130 Santiago - Telf.: 774 82 87
México: **CADE, S. A. de C. V.** Lago Ladoga, 220 Colonia Anahuac Delegación Miguel Hidalgo - 03400 México, D.F. Telf.: 531 10 91
Venezuela: **Disconti, S. A.** Edificio Bloque de Armas Final Avda. San Martín - Caracas 1010 - Telf.: 406 41 11
Portugal: **Johnsons Portugal.** Rua Dr. José Spirito Santo, Lote 1-A - 1900 Lisboa - Telf.: 837 17 39 - Fax: 837 00 37

Impresión: **Rivadeneyra**
C/ Torneros 16, Pol Industrial Los Angeles
28906 Getafe (Madrid)

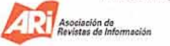
MICROMANÍA no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados. Prohibida la reproducción por cualquier medio o soporte de los contenidos de esta publicación, en todo o en parte, sin permiso del editor.

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

8/2003

Printed in Spain







HOBBY PRESS es una empresa de AXEL SPRINGER VERLAG

Editorial

HOY POR HOY



Francisco Delgado
Director
f.delgado@micromania.es



Gracias

Por ser tú. Por estar ahí, mes tras mes, frente a esta página. Por elegir Micromanía. Gracias por ser un lector que no se conforma con menos. Gracias por habernos hecho llegar hasta aquí. Gracias por haber hecho, tú y todos los lectores, este número 100 de Micromanía.

Sí. Lo has hecho tú. Nosotros, desde la redacción, buscamos, investigamos, discutimos, analizamos, seleccionamos, destripamos la actualidad, los juegos y te ponemos al día, siempre con lo mejor, lo último y lo que hay, y habrá, en el mercado sobre tu hobby favorito. Pero una revista como Micromanía no es nada si no estás ahí. Porque sólo tú has decidido, con tu apoyo, tu crítica, tu mensaje, tu consulta, tu lectura, que Micromanía haya llegado hasta aquí. Es algo que, con total seguridad, también me impone un estupendo y deseado desafío. Porque nos obligas a todo el equipo de Micromanía a hacerlo cada mes mejor. Nos obligas, nada menos, que a seguir dándote lo mejor durante, al menos, otros 100 números. Gracias, también, por plantearnos un reto de tal envergadura. No tengas la menor duda de que lo aceptamos.

> **“Gracias por ser tú, y por haber hecho este número 100 de Micromanía”**

Sigue tan exigente, tan crítico y tan apasionado por los juegos de ordenador. Gracias por ser así. Y no cambies. Y gracias por leer una revista que nos encanta hacer para ti.

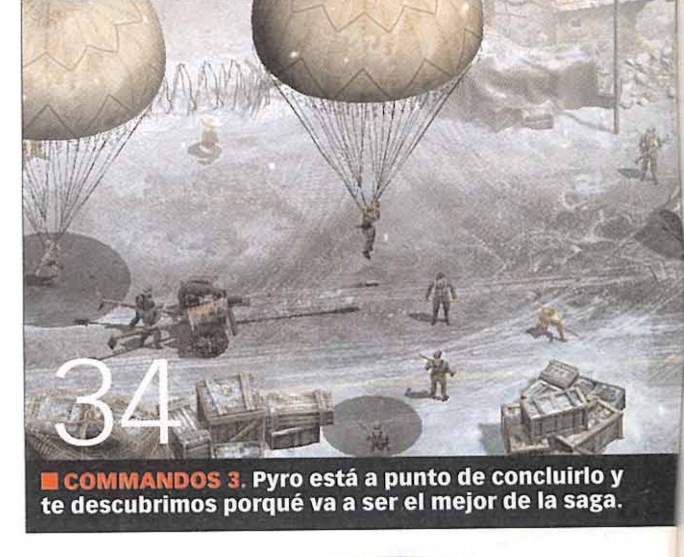
Pero te voy a pedir un favor. Me gustaría que me permitieras dar las gracias a alguien más. Quiero agradecer su esfuerzo, y dedicación de todos los días, a todo el equipo de redacción y diseño de Micromanía (ahí arriba estamos, al completo), a los colaboradores que también trabajan en Micromanía por ti y para ti. Todos ellos gente estupenda. Tanto como aquellos que en su momento hicieron también tu revista, y hoy se mueven por otros derroteros profesionales. De todos he aprendido, y sigo aprendiendo, a apasionarme por los videojuegos. Probablemente, si eres de los más viejos del lugar, recuerdes a muchas de estas personas. Y es que son nada menos que 18 años, de citas en el quiosco todos los meses, pasando por distintas épocas y formatos. También en recuerdo de los primeros tiempos de Micromanía y de los videojuegos, quiero que tú aceptes nuestro desafío. Un pequeño (gran) juego que te queremos regalar con este número, y que se ampliará con nuevas preguntas en los dos próximos meses. Disfrútalo.

Nos veremos en los próximos 100 números.

Sumario

C O N T E N I D O S

ESTE MES...

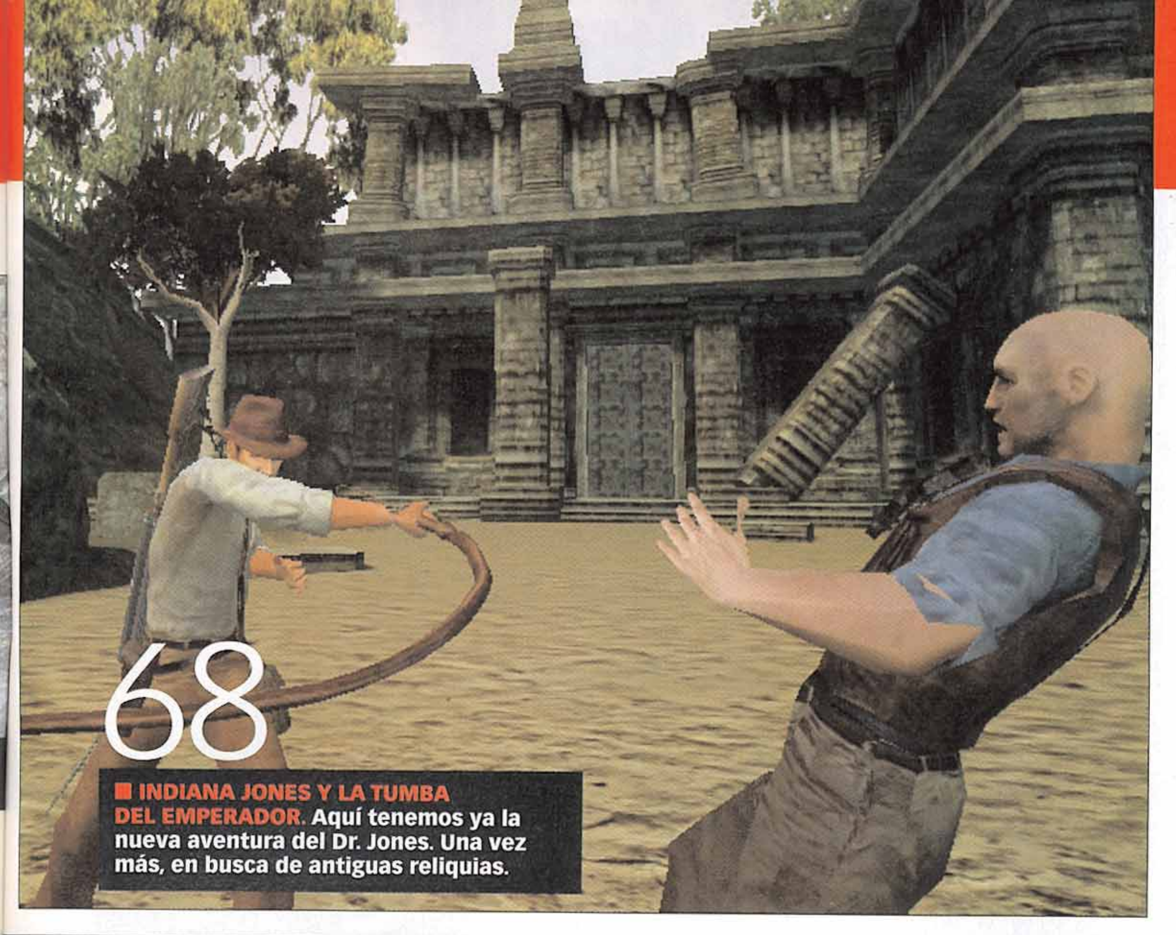


COMMANDOS 3. Pyro está a punto de concluirlo y te descubrimos porqué va a ser el mejor de la saga.



COLIN McRAE RALLY 3. Codemasters ultima el que será, al parecer, el más realista juego de rally.

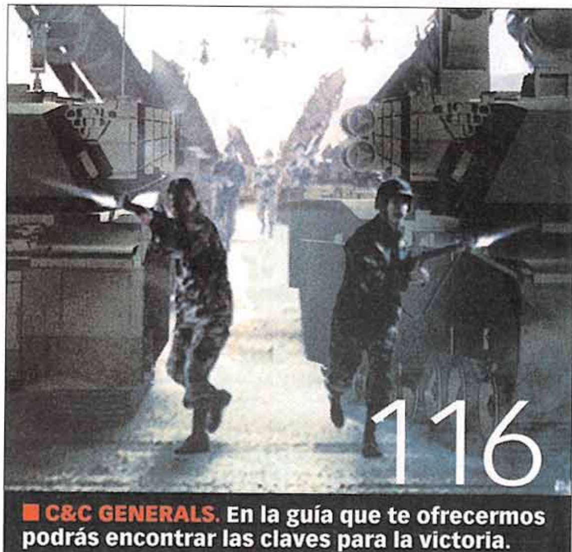




■ INDIANA JONES Y LA TUMBA DEL EMPERADOR. Aquí tenemos ya la nueva aventura del Dr. Jones. Una vez más, en busca de antiguas reliquias.

95

■ 100 JUEGOS PARA LA HISTORIA. Recordamos los 100 juegos que han marcado a Micromanía.



■ C&C GENERALS. En la guía que te ofrecermos podrás encontrar las claves para la victoria.



■ EL JUEGO DE LOS JUEGOS 1ª ENTREGA. Queremos celebrar el nº 100 de Micromanía ofreciendo un estupendo regalo, el juego de tablero de preguntas y respuestas sólo para adictos. Este mes, la primera de las tres entregas, con tablero, caja y el primer lote de preguntas.

Índice por juegos

Desde la redacción



Santiago Tejedor

La Fuerza te acompaña

Con el anuncio de «Jedi Academy» son ya varios los juegos basados en "Star Wars" que podremos disfrutar este año. El nuevo juego de la serie «Jedi Knight» tendrá que esperar a después del verano, pero antes tenemos pendiente una cita con «Knights of the Old Republic» o el más esperado «Galaxies». Ya se han ofrecido más de medio millón de "beta testers", pero es que no podemos olvidar que si hay una saga que ha hecho, hace y seguirá haciendo las delicias de grandes y pequeños, es precisamente la ideada por George Lucas hace ya más de 25 años. ¡Casi nada!



¿Monstruos a mi? A lo largo de nuestro entrenamiento podremos manejar el famoso sable de doble hoja, capaz de eliminar a todo bicho viviente.

Continúa la saga «Jedi Knight»

¿Quieres ser Jedi?

La próxima entrega de la galardonada serie «Jedi Knight» contará con escenarios más amplios, modos dinámicos para uno o dos jugadores y la posibilidad de personalizar nuestro personaje.

▶NUEVOS JUEGOS ▶RAVEN ▶LUCASARTS ▶PC ▶XBOX ▶ACCIÓN ▶OTOÑO 2003

Las luchas con el sable láser pondrán a prueba tus reflejos, sobre todo combatiendo con varios enemigos.

Por primera vez podremos elegir la raza y personalizar a nuestro gusto al personaje.

LucasArts ha anunciado el próximo lanzamiento de «Jedi Knight: Jedi Academy», la continuación del aclamado «Jedi Outcast». Lo más curioso es que, lo que en principio se planteó como una expansión para éste, ha acabado tomando tal entidad que sus creadores decidieron, finalmente, convertirlo en un producto independiente.
«Jedi Academy» nos sitúa temporalmente poco antes de los acontecimientos que se relatan al final de «Jedi Outcast». En ese momento podremos crear un personaje con la posibilidad de elegir raza, género, atributos físicos o indumentaria entre otros, que pasará a formar parte de la Academia Jedi en Yavin 4. En este lugar deberemos aprender los secretos de la Fuerza, bajo la tutela del mismísimo Luke Skywalker, algo que conseguiremos a través de la realización de diversas misiones que pondrán a prueba nuestras habilidades. Conforme avancemos en el juego, iremos accediendo a nuevas y poderosas habilidades, e incluso si somos lo suficientemente buenos, podremos construir nuestro propio sable láser. Si quieres saber para cuando puedes empezar a sentir la Fuerza en tus carnes, se ha confirmado que «Jedi Academy» estará disponible para PC y Xbox en los meses de otoño de este año 2003.


Paracaidistas norteamericanos en una misión de «Call of Duty».

Nueva serie de Activision

La guerra llega a Europa

▶NUEVOS JUEGOS ▶ INFINITY WARD ▶ACTIVISION ▶ACCIÓN ▶PC ▶NAVIDADES 2003

Activision ha presentado una nueva serie de juegos bajo el sello «Call of Duty», basados en los conflictos acaecidos a lo largo y ancho de todo el mundo durante el siglo XX. El primero saldrá a la venta a finales de año, y está siendo programado por Inifiniy Ward, que cuenta con 22 de las personas que crearon «Medal of Honor» para PC. En esta ocasión los escenarios están basados en misiones reales a las que hicieron frente los soldados americanos, británicos y rusos en el transcurso de la II Guerra Mundial. Según Activision, "esta nueva serie ofrecerá las batallas más realistas nunca vistas".



Los representantes de todas las distribuidoras integradas en ADESE, se hicieron una foto de familia posando con los trofeos conseguidos.

ADESE premia a los más vendidos

El sector crece

▶INDUSTRIA ▶ ADESE ▶PREMIOS 2003

Durante un acto celebrado el pasado 2 de abril en el Círculo de Bellas Artes de Madrid, ADESE concedió diferentes premios a los juegos más vendidos de 2002. En total, 27 fueron los galardones entregados, justo el doble de los que se premiaron en la edición anterior. La máquina reina de los premios fue sin duda PlayStation 2, con 13 galardones, seguida muy de cerca por el PC, con 9. En la lista de galardonados encontramos, en lo que se refiere a PC, títulos que copado, literalmente, las listas de ventas: «Age of Mythology», «FIFA 2003», «Harry Potter y la Cámara Secreta», «Imperivm», «Medal of Honor: Allied Assault», «Warcraft III», «La Comunidad del Anillo» y las expansiones de «Los Sims», «De vacaciones» y «Animales a Raudales».

Campaña gratuita para «Age of Mythology»

¡Un regalo divino!


El famoso regalo dorado que trae de cabeza a Brokk y Eitri.

▶N. JUEGOS ▶ENSEMBLE, MICROSOFT ▶ESTRATEGIA ▶PC ▶ABRIL 2003

Ensemble ha lanzado una campaña de nombre «The Golden Gift» para «Age of Mythology», que narra la historia de los hermanos enanos Brokk y Eitri, antes de los acontecimientos que se relatan en La Caída del Tridente. La campaña está disponible para descargar en inglés desde la web de Ensemble, pero se esperaba que en breve esté también en castellano. Ocupa 10 MB y requiere la última actualización del juego.

Magnífico pack de simulación

Batalla en alta mar

▶NUEVOS JUEGOS ▶SSI ▶SIMULACIÓN ▶PC ▶ABRIL 2003

Ubi Soft nos deleita con un pack que contiene dos de los mejores juegos de simulación lanzados recientemente: «Destroyer Command» y «Silent Hunter II». El primero de ellos nos pone a los mandos de un destructor de la armada norteamericana, en diferentes batallas que acaecieron durante la II Guerra Mundial. El segundo juego también está ambientado en el mar, pero en esta ocasión manejaremos un submarino alemán. Su PVP es de 44.95 euros.



Las batallas marinas de la Guerra en un pack pensado para los coleccionistas.

Última hora

DRIVER 3 ha visto cambiada su fecha de lanzamiento, pasando a ser en la primavera de 2004. La razón argumentada para ello es que sus creadores, Atari y Reflections, quieren un juego a la altura de lo que se espera de él.

TAKE TWO ha anunciado recientemente la próxima publicación de «Railroad Tycoon 3», que estará disponible en el otoño de 2003. El juego aparecerá bajo el sello de Gathering of Developers y está siendo desarrollado por PopTop, y contará con un nuevo motor 3D para realzar la calidad de los escenarios.

EL ÉXITO de la película "Mortadelo y Filemón", ha llevado a Zeta Games a crear un pack especial, que aparecerá en breve, consistente en los tres juegos aparecidos hasta la fecha protagonizados por estos detectives, y dos de sus cómics, a un precio especial de 29,95 euros.

CLIMAX ha formado un nuevo grupo de programación para dispositivos móviles, teniendo como punto de mira el lanzamiento de juegos para la nueva consola de Nokia, N-Gage, aunque por el momento están trabajando en dos títulos para GameBoy Advance que se anunciarán próximamente.

MICROSOFT ha rebajado en toda Europa, desde el pasado 10 de abril, el precio de su consola Xbox hasta situarse en un PVP recomendado de 199 euros, lo que supone una rebaja sustancial en el poco más de un año de vida que tiene esta máquina en Europa.

Breves

NVIDIA E IBM han suscrito un acuerdo mediante el que el gigante azul fabricará, a partir de verano en su planta de Nueva York, las nuevas series de procesadores gráficos GeForce, comenzando por la gama FX.

ATI e INTEL han firmado un acuerdo por el que la primera podrá a partir de ahora integrar sus propios chipsets en aquellos ordenadores basados en los procesadores Intel Pentium Mobile, que se montan en portátiles.

REPUBLIC, el nuevo juego de estrategia y simulación de EIDOS, incluirá los rostros de 20 afortunados ganadores de un concurso realizado en la página web www.novistrana.com

PYRO STUDIOS ha sido galardonado en el Tercer Foro para la Competitividad Empresarial; premio promovido por la Cámara de Comercio e Industria de Madrid.



■ Los enanos han sido la última raza en añadirse a todas con las que se podrá jugar en «World of Warcraft».

Bill Roper estuvo en Madrid

El mundo de WarCraft

▶NUEVOS JUEGOS ▶BLIZZARD ▶PC
▶ESTRATEGIA ▶VERANO 2003

El pasado día 10 de abril Bill Roper estuvo en Madrid presentando los dos próximos títulos de la serie «WarCraft». Para empezar, lo hizo con la nueva expansión para «WarCraft III» que lleva por título «The Frozen Throne», y que estará disponible a lo largo de este verano. Esta expansión contará entre sus principales características con un nuevo héroe para cada una de las razas, nuevas unidades con sus propias habilidades, tres escenarios con más de una sorpresa, un editor de mundos avanzado en el que podremos incluir nuestra propia voz y diversas mejoras en el modo multijugador a través de Battle.net. Además, durante el acto Bill Ropper aprovechó para mostrar en primicia en España la última versión de «World of Warcraft», el juego masivo online que prepara Blizzard ambientado en su famosa trilogía, y que se espera presenten durante el próximo E3.

■ Este es el rostro que tiene el productor de las series más famosas de Blizzard, y por ende de la historia.

Nuevo juego de la serie Combat Mission

África arde

▶NUEVOS JUEGOS
▶BATTLEFRONT.COM ▶PC
▶ESTRATEGIA ▶FIN 2003



■ El juego contará con representación en 3D de todo lo acontecido.

«Combat Mission: Afrika Korps» será el siguiente juego de la ya prolífica saga creada por Battlefront.com. Después de los éxitos cosechados en medio mundo con «Beyond Overlord» y «Barbarossa to Berlin», en esta ocasión la acción se trasladará al norte de África, toda Italia y la isla de Creta, escenarios de gran importancia en el transcurso de la II Guerra Mundial. A través de una amplia variedad de misiones reales, podremos elegir entre servir del lado de las fuerzas del eje o bien las aliadas. Y todo ello dotado de un realismo único en su género, con un sistema de juego que mezcla sabiamente los turnos con el tiempo real.

■ En el campo de Stalag Luft III deberemos ir con cuidado por la noche para no ser detectados.

SCI prepara «The Great Escape»

Escápate si puedes

▶NUEVOS JUEGOS ▶SCI ▶PC, PS2, XBOX ▶AVENTURA ▶AGOSTO 2003

Una de las películas más ingeniosas y atractivas de la historia, «The Great Escape», protagonizada entre otros por Steve McQueen, está a punto de ver la luz en forma de videojuego para PC, PS2 y Xbox, el próximo mes de agosto. SCi ha sido la compañía que se ha llevado el gato al agua con la licencia, tras aquel otro título del mismo nombre que apareció en los ordenadores de 8 bit, y que fue desarrollado por la ya extinta Ocean.

El juego mantendrá el suspense y seguirá la trama original de la película, con escenas de alta tensión en el campo de prisioneros, donde la precaución será nuestra mejor aliada, y otras de acción, como por ejemplo la famosísima huída en motocicleta esquivando las patrullas alemanas, o la persecución a bordo de un tren en movimiento.

El juego presenta un aspecto francamente bueno, tras haber sido mostrado por la compañía en una primera versión jugable, tanto a nivel gráfico como de planteamiento, y sólo nos resta esperar unos pocos meses para echarle el guante.





¡¡ LOS MEJORES SERVICIOS !! al 7077*



¿ Que hacer para conquistarle ?
¿ Como puedo declararme ?
Envía AMOR seguido de tu pregunta al 7077*.
Ej : AMOR hemos discutido



¿ Tienes confianza en tu pareja ? Envia TEST CONFIANZA.
¿ Lo vuestro es amor o puro sexo ? Envia TEST AMOR.
¿ Das importancia al sexo ? Envía TEST SEXO.
¿ Sabes seducir ? Envia TEST SEDUCIR.
3 SMS maxi
al 7077*



FRASES
¡ Te faltan frases para :
- Declarar tu amor a tu pareja ? Envia FRASE AMOR.
- Divertir a tus colegas Y amigos ? Envia FRASE PICANTE o FRASE HUMOR.

al 7077*

HOROSCOPO
Amor, romance, sorpresas... ¿ que te deparará el día ?
Envia tu signo del zodiaco al 7077*.
Ej : LEO



Enfadarse también puede ser divertido
Envia INSULTO al 7077* y recibiras los insultos más divertidos.



¿ Quieres conocer las claves de tu futuro ?
Envia TAROT al 7077* y descubre la solución a tus problemas.
4 SMS maxi

CHISTES
Riete sin parar con los mejores chistes
Envia CHISTE al 7077* y deja a un lado el aburrimiento.

Envía directamente el código de tu elección por SMS al 7077*
y tambien en www.kiwee.es

Ahora también puedes mandar logos y melodías a tus amigos. Llama ya al **906 033 070****
y sorpréndelos .

MELODIAS

0511598	La fuerza de la vida
0511599	Surrender
0511600	Sabes
0511601	Un Hombre así
0511602	Comunicando
0511603	Nunca debí enamorarme
0511604	Mama, I'm coming home
0511605	Dreamer
0511606	Sing for the moment
0511607	Gossip folks
0511608	Baby
0511609	Thugz mansion
0511610	Miss you
0511611	With my own two hands
0511612	Un Juego de dos
0511613	Mola Mazo
0511614	Dime
0511615	Amistad
0511616	Yo te dare
0511617	Digale
0511618	Mi razon de vivir
0511619	No me llames iluso
0511620	Morenita
0511621	Sambame
0511622	Viviré, moriré
0511623	Tatuaje
0511624	Color Esperanza
0511625	Dos hombres
0511626	Mienteme
0511627	Work It
0511628	Through the rain
0511629	All the things she said
0511630	Matrix
0511631	Ave María
0511632	Torero
0511633	El equipo A
0511634	Titanic
0511635	Bonnie and Clyde
0511636	Come into my world
0511637	Feel
0511638	Feel it boy
0511639	Girl Talk
0511640	Lose yourself
0511641	Sex
0511642	Stole
0511643	Work It
0511644	Through the rain
0511645	Ande Ande Ande
0511646	La Pantera Rosa
0511647	Braveheart
0511648	A dios le pido
0511649	Dos hombres
0511650	Color Esperanza
0511651	Vino Tinto
0511652	Que el ritmo no pare

TOP 10

1	0511653	Chihuahua
2	0511654	Aserejé
3	0511655	Désenchantée
4	0511656	Himno Real Madrid
5	0511657	Lloraré las penas
6	0511658	Misión Imposible
7	0511659	Himno F.C.Barcelona
8	0511660	Los Simpsons
9	0511661	Morenita
10	0511662	El exorcista

1 0511588 · 2 0511589 · 3 0511590 · 4 0511591 · 5 0511592 · 6 0511593 · 7 0511594 · 8 0511595 · 9 0511596 · 10 0511597





SALVAPANTALLAS





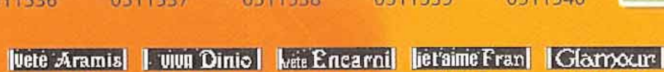






0511508 0511509 0511510
0511511 0511512 0511513 0511514 0511515 0511516
0511517 0511518 0511519 0511520 (CENSURADO) 0511521 0511522
0511523 0511524 0511525 0511526 0511527 0511528
0511529 0511530 0511531 0511532 0511533 0511534
0511535 0511536 0511537 0511538 0511539 0511540 (CENSURADO)

LOGOS

0511541 0511542 0511543 0511544 0511545 0511546 0511547
0511548 0511549 0511550 0511551 0511552 0511553 0511554 0511555
0511556 0511557 0511558 0511559 0511560 0511561 0511562 0511563
0511564 0511565 0511566 0511567 0511568 0511569 0511570 0511571
0511572 0511573 0511574 0511575 0511576 0511577 0511578 0511579
0511580 0511581 0511582 0511583 0511584 0511585 0511586 0511587

*Coste por mensaje : 0,9 € + IVA. Coste por logo o melodia 1,8 €+ IVA. **1,09 €/min. Servicios ofrecidos por KIWEE Apartado de correos 14467 Madrid. Al utilizar nuestros servicios, el número de su teléfono móvil quedará grabado en nuestra base de datos. Dispone usted, conforme a la legislación vigente, al derecho de acceso, rectificación y cancelación de sus datos, bajo simple demanda a la dirección anteriormente citada. Al hacer uso de este servicio, autoriza usted a la sociedad K-Mobile, a usar y facilitar sus datos a sus empresas asociadas. Puede solicitar las condiciones integrales de los servicios, a la dirección anteriormente citada. La totalidad de las marcas están registradas por sus respectivos propietarios. La instalación de Logos y salvapantallas solo es posible para móviles Nokia. La instalación de melodías solo es posible en móviles Nokia, Sendo, Sagem, Trium, Motorola, Alcatel, Ericsson e Samsung adaptados. **CHAT SMS** : Servicio exclusivamente reservado a mayores de edad. Al registrarse en el chat el usuario accepta recibir mensages SMS en su móvil y que animadores puedan intervenir en el servicio. Para darse de baja enviar "STOP" al 7444. **Juego SMS** : Extracto del reglemento: Juego de habilidad válido del 03/03/2003 al 30/06/2003 (17 sesiones de 7 días cada una) organizado por la empresa K-MOBILE SA BP 300 75464 Paris Cedex FRANCIA. El ganador de cada sesión sera el jugador que haya acumulado más puntos contestando correctamente a preguntas de multiple elección enviadas por SMS. El juego permite ganar 17 premios (uno por cada sesión) segun el premio elegido por el jugador : una playstation 2 (valor comercial : 249€) o un móvil Nokia 8310 (valor : 355 €) o un talón de 150 euros o una X-Box (valor : 249 €). El reglamento completo esta depositado ante notario en la consultoría Venezia, Laval-Liau, notarios en la avenida Charles de Gaules 130, 92000 Neuilly sur Seine- Francia. Participando a este juego se autoriza recibir sms a su móvil.



www.kiwee.es

Aventuras en el Caribe

¡Al abordaje!

▶NUEVOS JUEGOS ▶ASCARON ▶PC
▶ESTRATEGIA ▶MAYO 2003



En Port Royale podremos navegar por el caribe y hacernos ricos comerciando en sus ciudades.

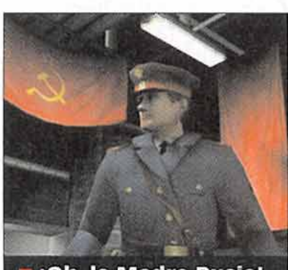
Friendware pone este mes de mayo en nuestras manos «Port Royale», un juego de estrategia y aventuras ambientado en el Caribe del Siglo XVI, época en la que el comercio y las batallas navales estaban a la orden del día. En el papel de un joven marinero deberemos hacer buen uso de nuestras habilidades comerciales para crearnos una buena reputación e incluso llegar a ocupar el puesto de Gobernador para una de las cuatro potencias del juego: España, Francia, Inglaterra y Holanda. Con un sistema de juego similar al clásico «Pirates!», «Port Royale» incorpora la posibilidad de construir edificios o disfrutar un modo multijugador.

Un rival para «Splinter Cell»

¡Back to the USSR!

▶NUEVOS JUEGOS ▶MINDWARE STUDIOS ▶PC
▶ACCIÓN TÁCTICA ▶SIN FECHA

La acción táctica está de moda. O eso se puede deducir tras la noticia por parte de Mindware Studios del desarrollo de «Cold War», un nuevo aspirante a rey del género. El juego está protagonizado por Razor Kane, periodista y antiguo agente de la CIA, que se ve abocado, en el apogeo de la Guerra Fría, a cruzar el telón de acero entrando de lleno en la boca del lobo (o sea, la URSS) con el fin de acabar con un grupo de agentes comunistas que amenazan la paz mundial. El juego usa un motor de factura propia «N-Djinni», y se basa en la acción sigilosa. Mindware busca distribuidor a nivel internacional.



¡Oh, la Madre Rusia! De nuevo entre tus tiernos brazos...

Los más esperados

No hay cambios en la lista de nuestros juegos más esperados, y es que, aunque parezca milagroso, este mes no se ha confirmado ningún retraso. Eso sí, en los primeros puestos de la lista la cosa se aprieta cada vez más con cuatro lanzamientos ya inminentes y que amenazan con producirse de manera casi simultánea. Genial, ¿no?, pero a ver qué bolsillo aguanta este ritmo...

PARRILLA DE SALIDA

Lara Croft. Tomb Raider: El Ángel de la Oscuridad
▶MAYO 2003 ▶ACCIÓN ▶PC, PS2 ▶CORE DESIGN, EIDOS
Ya está todo a punto para el regreso de nuestra heroína preferida en esta aventura de acción que promete lo mejor.

Colin McRae Rally 3
▶MAYO 2003 ▶VELOCIDAD ▶PC ▶CODEMASTERS, PROEIN
Ya hemos podido probar la primera versión de preview de «Colin McRae Rally 3» y, como todos esperábamos, la primera impresión no podía ser más positiva.

GTA: Vice City
▶MAYO 2003 ▶ACCIÓN ▶PC ▶ROCKSTAR, VIRGIN
Ya falta muy poco para que podamos disfrutar de este polémico pero a la vez espectacular juego que homenajea a las películas de mafiosos de todos los tiempos.

Enter The Matrix
▶MAYO 2003 ▶ACCIÓN ▶PC, PS2, XBOX, GC ▶SHINY, INFOGRAMES
Las primeras versiones de preview nos han confirmado lo que ya sabíamos acerca de esta última genialidad de Shiny.



CALENTANDO MOTORES

Tron 2.0
▶SEPTIEMBRE 2003 ▶ACCIÓN ▶PC ▶MONOLITH, DISNEY INTERACTIVE, PLANETA
A estas alturas ya debe estar a punto la versión más reciente del juego que podremos ver en el E3 y de la que pronto os contaremos todos los detalles.

Deus Ex 2
▶SEPTIEMBRE 2003 ▶ROL ▶PC, XBOX ▶ION STORM, PROEIN
Una lujosa continuación del juego de rol en 3D, que nos sumerge en un universo futurista y cyberpunk.

Commandos 3
▶SEPTIEMBRE 2003 ▶ESTRATEGIA ▶PC ▶PYRO STUDIOS, PROEIN
La estrategia y la táctica se dan la mano en esta nueva entrega del juego que llevó a Pyro del anonimato a la fama.



Far Cry
▶NOVIEMBRE 2003 ▶ACCIÓN ▶PC ▶CRYTEK, UBI SOFT
Un juego de acción diferente, que debe confirmar en este E3 las grandes expectativas que levantó en la feria del año pasado.

EN BOXES

Halo: Combat Evolved
▶NOVIEMBRE 2003 ▶ACCIÓN ▶PC, MAC ▶GEARBOX, MICROSOFT
Las luchas entre ejércitos de soldados acorazados, ambientadas en un entorno hostil y futurista, llegarán a nuestros PCs dentro de varios meses, en una conversión directa de un de los juegos más impactantes de cuantos vimos en Xbox.

Black and White 2
▶DICIEMBRE 2003 ▶ESTRATEGIA ▶PC ▶LIONHEAD, EA
El maestro Peter Molyneux vuelve a demostrar su arte en una continuación del juego que nos permite encarnar a un dios malévolo o benigno.

Doom III
▶SEGUNDO SEMESTRE 2003 ▶ACCIÓN ▶PC▶Id, ACTIVISION, PROEIN
Todavía no hay fechas exactas ni noticias concretas referentes al estreno de este juego revolucionario, el más esperado del momento.



CREAMOS AUTOMÓVILES

Clio RENAULT sport v6 255cv

Hay gente que afirma que alguna vez vio uno. Incluso hay quien dice conocer a alguien que conoce al dueño de uno. Nosotros no podemos afirmarlo ni desmentirlo. Sólo podemos decirte que tiene un motor 3.0 litros v6 de 255 caballos 24 válvulas, tomas de aire laterales, llantas de 18 pulgadas, chasis rebajado, mejor estabilidad y la máxima seguridad. En definitiva, un coche absolutamente único. No te hagas ilusiones. No esperes verlo en cualquier semáforo. Para más información, llama al 902 333 500.

Si lo tienes en mente, lo tienes aquí. www.renault.es

El amigo de un amigo de la cuñada de la vecina de la novia de mi hermano dice que una vez vio uno.

Clio v6

SELECTOS NUEVOS MIEMBROS DE LA COMUNIDAD



RENAULT recomienda elf

Clio Renault Sport V6. Consumo mixto (l/100 km) 11,9. Emisión de CO_2 (g/km) 285.


Miki Nadal actuó de maestro de ceremonias y fue el encargado de anunciar a los finalistas y los ganadores, con un toque desenfadado.

Hobby Press celebra la entrega de premios a los mejores juegos de 2002

HOBBY PREMIOS 2003

Vosotros los habéis elegido. Aquí están los mejores juegos de 2002. Con la celebración de estos premios, Hobby Press ha querido conmemorar un año de grandes videojuegos, y premiar, haciendo responsables de los galardones a sus lectores, los títulos y las compañías que mayor repercusión han tenido durante el pasado año. La división de videojuegos de Hobby Press, con Hobby Consolas, Nintendo Acción, Play2manía, Computer Hoy Juegos y, por supuesto, Micromanía, reunió a profesionales de todo el sector en representación de las compañías que participan en la industria de los videojuegos, para el certamen de entrega de premios, que tuvo lugar en Madrid, el pasado 3 de Abril. Gracias por vuestros votos, y bienvenidos a la fiesta.

PREMIO AL MEJOR JUEGO DE 2002 PARA PC, otorgado por los lectores de la revista Micromanía

LOS PREMIOS DE MICROMANÍA

Dos de los superventas del pasado año han sido también vuestros preferidos en las votaciones. Como ganador encontramos a «Warcraft III: Reino del Caos», de Blizzard, con el 24% de las votaciones. Como finalista aparece «Medal of Honor: Allied Assault», de Electronic Arts, con un 22%. Fueron seguidos de juegos como «Mafia», de Take 2, con un 12%, «Neverwinter Nights», de Bioware, con un 11%, y «GTA III», otro título de Take 2, que logró un 10% de votos.

MEJOR JUEGO PARA PC



■ WARCRAFT III: REINO DEL CAOS
Javier Sanz, jefe de prensa de Vivendi Universal Games España, distribuidora de «Warcraft III» recibe el premio de manos de Francisco Delgado, director de Micromanía.

■ MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT
Antonio López, jefe de producto de E. A. España, recogió el galardón de finalista.

PREMIO AL MEJOR JUEGO DE 2002 PARA PC, otorgado por los lectores de la revista Computer Hoy Juegos

LOS PREMIOS DE COMPUTER HOY JUEGOS

Los lectores de Computer Hoy Juegos tampoco han tenido muchas dudas al hacer coincidir sus preferencias con algunos de los juegos más vendidos el pasado año en España. En primer lugar aparece, como ganador, «Medal of Honor. Allied Assault», de Electronic Arts, con un 24% del recuento final de votos.
El juego que se proclamó finalista, el segundo que obtuvo más votos de los lectores de Computer Hoy Juegos, fue «Los Sims», también de Electronic Arts, con un 18%, seguido de «Warcraft III: Reino del Caos», con un 14%.

■ MEJOR JUEGO DE PC
MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT
Rafael Martínez Avial, director de márqueting de España y Sur de Europa, de Electronic Arts España, recibe el premio al mejor juego de manos de Jose Luis Sanz, redactor Jefe de Computer Hoy Juegos.

■ FINALISTA
LOS SIMS
Izaskun Urretabizkaia, Jefe de Producto de Electronic Arts España, recoge el galardón al juego finalista.

MEJOR JUEGO PARA PC



PREMIOS A LOS MEJORES JUEGOS PARA CONSOLA, AL MEJOR JUEGO PARA XBOX, Y PREMIO A LA MEJOR CONSOLA DE 2002, otorgados por los lectores de Hobby Consolas.

LOS PREMIOS DE HOBBY CONSOLAS

Los juegos más votados por los lectores de Hobby Consolas fueron, en primer lugar, «Final Fantasy X» de SCEE, con un 20% de los votos, seguido de «Grand Theft Auto. Vice City», de Take 2 Interactive, y de «Metal Gear Solid 2», de Konami, con un 17%, todos para PS2. En la categoría de mejor juego para Xbox, el más votado fue «Splinter Cell», de Ubi Soft con un 58%, seguido de «Halo», de Microsoft, como finalista, con un 24%. La mejor consola de 2002 ha sido PlayStation 2, con un 70% de votos.



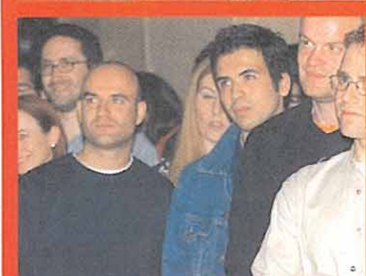
■ MEJOR JUEGO PARA CONSOLAS
FINAL FANTASY X (PS2)
Alicia Sanz, jefe de relaciones públicas de Sony Computer Entertainment España, recibe el premio al mejor juego para consola por «Final Fantasy X», que le entrega Manuel del Campo, director de la revista Hobby Consolas.

■ FINALISTA
GRAND THEFT AUTO. VICE CITY (PS2)
Mercedes Rey, directora de márqueting de Proein, acude a recoger el galardón como finalista por «Grand Theft Auto. Vice City», en su versión de PlayStation 2.

■ MEJOR CONSOLA
PLAYSTATION 2
Javier Martínez-Avial, director de márqueting de Sony Computer Entertainment España, recoge el premio de manos de Manuel del Campo, en representación de su compañía.

■ MEJOR JUEGO PARA XBOX
SPLINTER CELL
Roberto Rodríguez Rollón, director de márqueting de Ubi Soft España, acudió para recibir el galardón al mejor juego para Xbox de 2002, «Splinter Cell».







Lo bien que se lo pasaron nuestros invitados, lo atentos que estaban a la presentación de Miki Nadal, y lo animada que estuvo nuestra fiesta. ¡Qué alegría, amigos!

PREMIOS A LOS MEJORES JUEGOS DE 2002 PARA GAMECUBE Y PARA GAME BOY ADVANCE, votados por los lectores de la revista Nintendo Acción.

LOS PREMIOS DE NINTENDO ACCIÓN

En Game Boy Advance los lectores de Nintendo Acción votaron mayoritariamente a «Golden Sun», que se llevó un 50% de los votos, seguido de «Metroid Fusion», con el 10%, ambos de Nintendo. Para Gamecube los más votados han sido «Super Mario Shunshine», con un 29%, y «Resident Evil», de Capcom, con un 22%.



■ MEJOR JUEGO PARA GBA
GOLDEN SUN
Nicolás Wegnez recibe el galardón del que hace entrega Juan Carlos García, director de Nintendo Acción.

■ FINALISTA
METROID FUSION
Ernesto Fernández-Maquieira, jefe de producto de Nintendo España recibe el premio para el juego finalista.

■ MEJOR JUEGO GAMECUBE
SUPER MARIO SUNSHINE
Rafael Martínez, director de márqueting de Nintendo España, recoge el premio de manos de Juan Carlos García, director de Nintendo Acción.

■ FINALISTA
RESIDENT EVIL
Izaskun Urretabizkaia recibe el premio para el juego finalista.

PREMIO AL MEJOR JUEGO DE 2002 PARA PLAYSTATION 2 Y PARA PSONE, votados por los lectores de la revista Play2manía.

LOS PREMIOS DE PLAY2MANÍA

Los lectores de Play2manía eligieron como mejor juego para PlayStation 2 a «Grand Theft Auto. Vice City», de Take 2 Interactive, con un 26% de los votos, y como finalista a «Metal Gear Solid 2», de Konami, con un 25%. En la categoría de PSone, el 22% de los votos se fue para «Harry Potter y la Cámara Secreta». «Final Fantasy VI» fue finalista con el 19%.





■ MEJOR JUEGO PARA PS2
GRAND THEFT AUTO. VICE CITY
Mercedes Rey, directora de márqueting de Proein, recibe el premio que entrega Sonia Herranz, directora de Play2Manía.

■ FINALISTA
METAL GEAR SOLID 2
El juego de Konami estuvo a punto de conseguir el premio al mejor juego del año en PlayStation 2.

■ MEJOR JUEGO PARA PSONE
HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA
N. Cencherle, director de márqueting de E. A. España, recoge el premio por «Harry Potter y la Cámara Secreta».

■ FINALISTA
FINAL FANTASY IV
Alicia Sanz, jefe de relaciones públicas de SCEE, recibe el galardón de finalista.



PREMIO ESPECIAL
otorgado por Hobby Press

A LA MEJOR COMPAÑÍA DEL AÑO

ELECTRONIC ARTS

Francisco Arteche, Director General de Electronic Arts España, recibe el premio a la compañía del año que le entrega Amalio Gómez, director de publicaciones de videojuegos de Hobby Press.

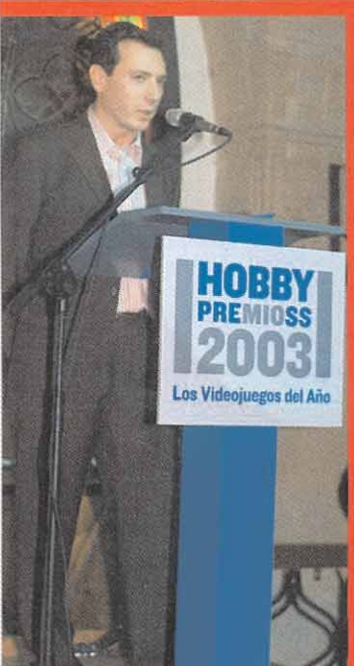
PREMIO ESPECIAL
otorgado por Hobby Press

A LA COMPAÑIíA REVELACIÓN DEL AÑO

FX INTERACTIVE

Jesús Alonso, director de márqueting de FX Interactive, recoge el premio de manos de Cristina Fernández, directora editorial de Micromanía y Computer Hoy Juegos.






Pablo Aranda de FX y Clara Ramírez de Codemasters.


Carolina Moreno de Proein.


Iñigo Vinós de Pyro Studios.


Teresa Núñez (Virgin), Jose M. Martín (Proein) y Lidia Pizzalis (Best Relations).


Oscar del Moral (Microsoft), Mónica Marín (Hobby Press) y Antonio López (E.A.).


Carlos Astorqui de Proein y Alfredo Guadix de Vivendi.

Nuestra fiesta reunió a miembros de todas las distribuidoras de videojuegos en España. Los premiados estaban encantados y disfrutaron de lo lindo. Amalio Gómez, nuestro director de publicaciones, agradeció a todos su presencia.



PREMIO ESPECIAL
otorgado por Hobby Press

AL MEJOR ESTUDIO DE DESARROLLO ESPAÑOL

PYRO STUDIOS
Creadores de «Commandos 2»

Ignacio Pérez, fundador y presidente de Pyro Studios, recibe el premio de manos de Cristina Fernández, directora editorial de publicaciones de juegos para PC, de Hobby Press.

PREMIO ESPECIAL
otorgado por Hobby Press

A LA TRAYECTORIA PROFESIONAL

PABLO CRESPO

El Director General y cofundador de Centro Mail fue galardonado con el premio a la trayectoria profesional por su labor en beneficio del desarrollo de la industria de los videojuegos en España. Amalio Gómez, director de publicaciones de videojuegos le hace entrega del premio.



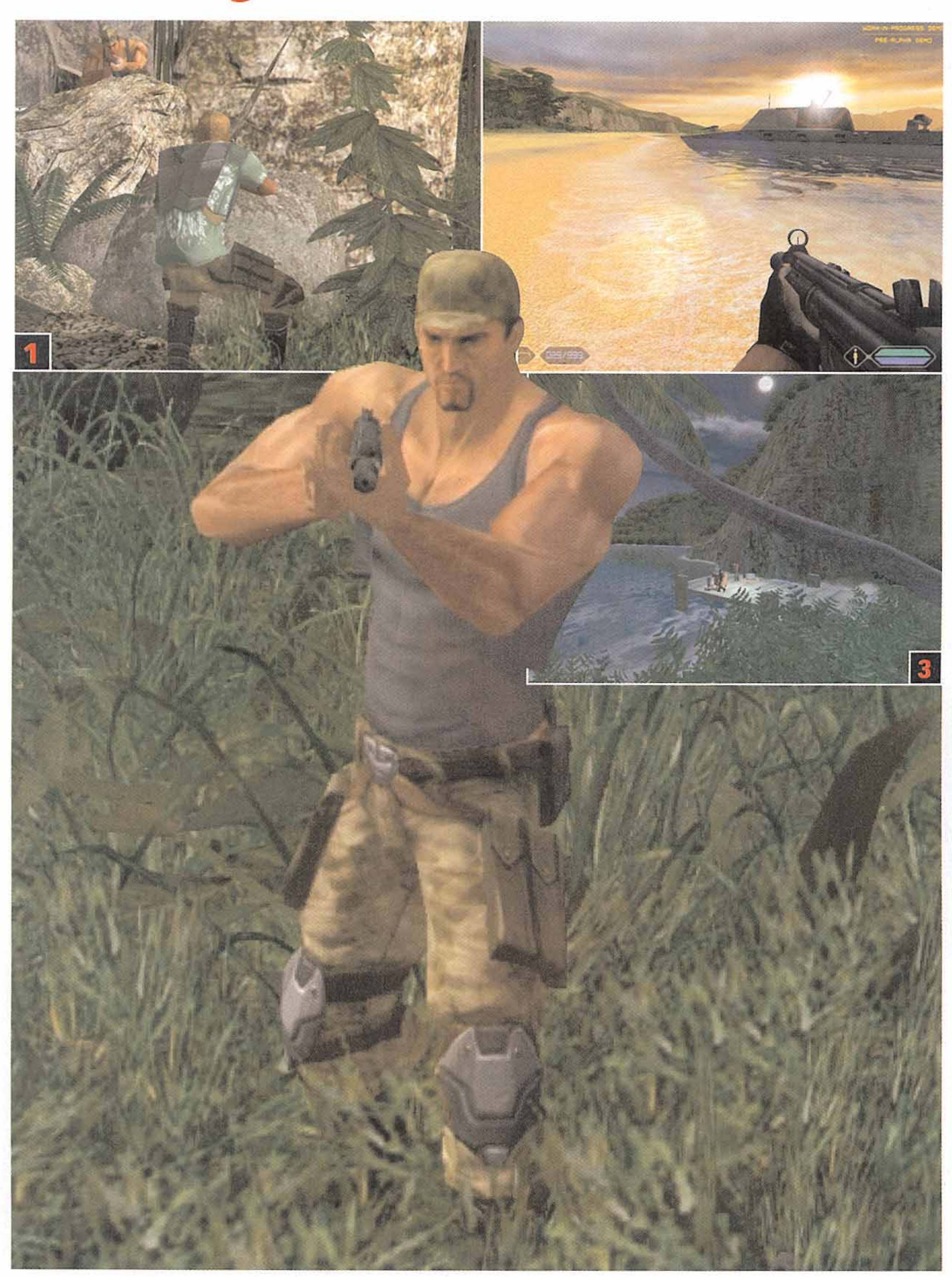
www.elcorteingles.es

GREEN COAST®

SÓLO EN El Corte Inglés

Nuevos aires para la acción

Far Cry



▶PC
▶CRYTEK/UBI SOFT
▶ACCIÓN
▶INVIERNO 2003

1 En «Far Cry» la coordinación de acciones con un equipo de "bots", que responden a una serie de órdenes básicas que son capaces de intercambiarse, y el alto nivel de IA que Crytek quiere conseguir se unen a una simulación física espectacular, poniendo la guinda del pastel un guión absorbente y con sorprendentes giros argumentales, que nos sitúa en un conflicto en el año 2020, en una isla tropical, donde el jugador se ve acosado por terroristas sin conocer la razón verse envuelto en semejante "entuerto".

2 Crytek ha desarrollado durante un par de años un potentísimo motor 3D, "Crytek Engine", optimizándolo para DirectX 9. Gracias a esta tecnología se logra ofrecer un grado de detalle gráfico realmente asombroso. Aparte, dado el nivel de realismo que se pretende conseguir en todas las facetas del juego (transiciones dia-noche, ambientación, modelos...), el uso de esta tecnología no parece responder, exclusivamente, a lograr un alto nivel estético.

3 Aprovechar el entorno a nuestro favor es uno de los aspectos más importantes de en el diseño de la acción en «Far Cry». Pero no hay que confundirse: no se trata de un nuevo «Splinter Cell». «Far Cry» pretende ser acción pura. El cálculo de impactos, por ejemplo, se ajusta a niveles milimétricos, y el hecho de que cada objeto posea parámetros físicos específicos también influye de manera decisiva en el conjunto de la jugabilidad.



Prince Of Persia:© 2002 Gameloft. All Rights Reserved. Under license by Ubi Soft Entertainment S.A. Based on Jordan Mechner's Prince of Persia.©1989 Jordan Mechner.All Rights reserved.Prince of Persia is a registered trademark of Jordan Mechner. Rayman Bowling:© 2002 Gameloft.All Rights Reserved.© 1995 Ubi Soft Entertainment.Rayman is a registered trademark of Ubi Soft Entertainment S.A. Under license by Ubi Soft Entertainment S.A. Splinter Cell:© 2002 Gameloft. All Rights Reserved. Under license by Ubi Soft Entertainment. Splinter Cell is a trademark of Ubi Soft Entertainment in the US and/or other countries. Earth Invasion:©2002 Gameloft.All Rights Reserved.Earth Invasion is a registered trademark of Gameloft S.A.

El cómic cobra vida

XIII



▸PC
▸UBI SOFT
▸ACCIÓN
▸OTOÑO 2003

1 «XIII» se basa en el cómic del mismo nombre, y adapta de una forma casi literal la esencia de éste al ordenador. Todo el diseño visual se basa en una estética que parece directamente trasvasada del papel a la pantalla, aunque por debajo subyace el entramado tecnológico de la última versión del motor de «Unreal», licenciado por Epic para diseñar un juego que pretende aportar un nuevo estilo al género de la acción 3D.

2 La peculiar estética de «XIII» aporta detalles de originalidad nunca vistos en un juego del género. A ciertas opciones de juego bien conocidas en el mundo de la acción, como el uso de rifles de francotirador, se une la utilización de onomatopeyas y una cuidada animación y expresión facial en los personajes, que añade una nota de color.

3 El guión en «XIII« es una parte fundamental del conjunto. Su historia se ha creado en colaboración con los guionistas del cómic, y hará sentir al jugador como si estuviera dentro del mismo. Casi como una película de animación, ciertas secuencias del juego, posibles gracias a la tecnología usada, aportan una ambientación realmente única.

anuncios breves

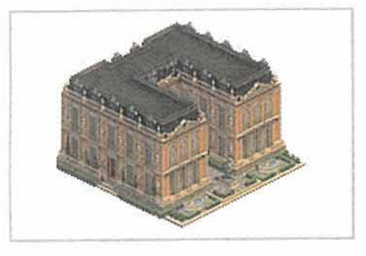
Microsoft game studios

■ Para anunciarse en esta sección diríjase a su agencia habitual ■

Inmobiliaria

Ventas

Palacios



VERSALLES: Edificio representativo. Recién pasada ITE. Capacidad para más de 20.000 personas. Terraza con jardines.
Tfno. de información: 902 197 198



EL TAJ MAJAL: Construido en 1631. 4.000m². Necesita reformar. Ideal para residencia de verano. Muy luminoso.
Tfno. de información: 902 197 198



EL KREMLIN: Finca rehabilitada. Junto al metro de la Plaza Roja. Financiación a la medida. Magníficas vistas.
Tfno. de información: 902 197 198

Estatuas



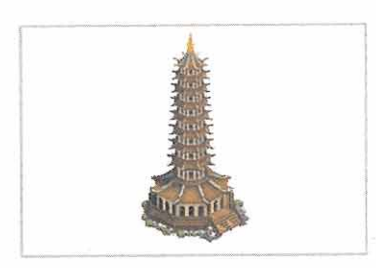
EL COLOSO DE RODAS: 110 pies de altura. Primera línea de playa. Perfecto estado. Directamente de la propiedad.
Tfno. de información: 902 197 198

ESTATUA DE LA LIBERTAD: 80 metros. 1.130 metros de parcela. Piscina. Todo lujo de detalles. Vistas extraordinarias.
Tfno. de información: 902 197 198

Templos



DE TIKAL: Compuesto por más de 3.000 edificios adosados. 145 metros de altura. Calefacción central. Buena distribución.
Tfno. de información: 902 197 198

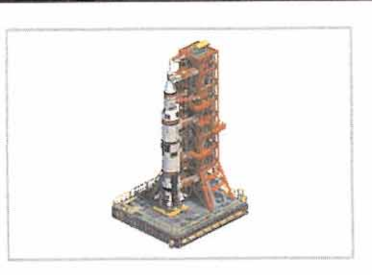


LA TORRE DE PORCELANA: Lujo. Amplio. 300 dormitorios. 80 cuartos de baño. Todo exterior. Ascensor. Trastero.
Tfno. de información: 902 197 198

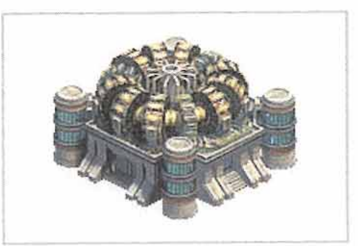


ANGKOR WAT: Selvas de Camboya. Complejo masivo de templos. Suelos de tarima. Impecable. Mejor verlo.
Tfno. de información: 902 197 198

Varios



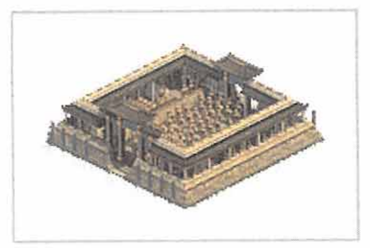
PROGRAMAS ESPACIALES: Apartamentos adosados en La Luna, Saturno, Plutón, Júpiter. Excelentes calidades. Baja comunidad.
Tfno. de información: 902 197 198



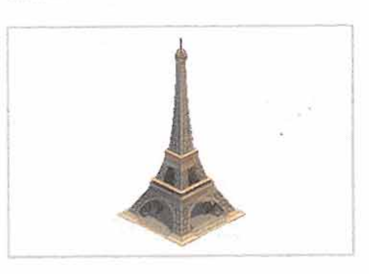
SUPER COLLIDER: Laboratorio abarcado por dos anillos de 54 km decircunferencia. Para entrar a vivir.
Tfno. de información: 902 197 198

Ventas

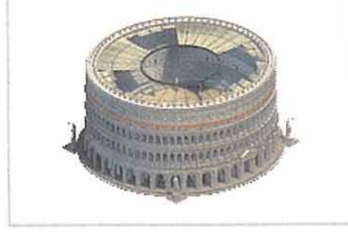
Monumentos



EL EJERCITO DE TERRACOTA: Urbanización para más de 7.000 personas. Zona deportiva y zona de servicio. Gran ocasión.
Tfno. de información: 902 197 198



LA TORRE EIFFEL: Renta antigua. Comunidad baja. Reformado. Impecable. Alta y señorial, Excelente distribución.
Tfno. de información: 902 197 198

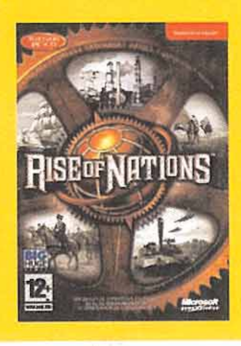


EL COLISEO ROMANO: 400 habitaciones. Diferentes ambientes. Garages dentro de la propiedad. Espectáculos semanales. Actualizar.
Tfno. de información: 902 197 198



PIRÁMIDES DE EGIPTO: Magestuosas. Gran ocasión. Todo exterior. Funeraria en el mismo edificio. Muy seguro.
Tfno. de información: 902 197 198

RISE OF NATIONS: • Comienza la campaña para dominar el mundo. 18 naciones. 200 unidades militares. 8 épocas distintas. Una campaña épica que podrás desarrollar en tiempo real. Técnicas de combate, estrategias políticas, artimañas económicas... tú decides cómo quieres conseguirlo.
Tfno. de información: 902 197 198





www.microsoft.com/spain/juegos/riseofnations







Copyrights: © 2003 Big Huge Games, Inc. All rights reserved. Portions ©2003 Microsoft Corporation. All rights reserved. Big Huge Games is the exclusive trademark of Big Huge Games, Inc. Microsoft, the Microsoft Game Studios logo and Rise of Nations are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and / or other countries. Software Association.

ABJ Asociados

¡Volando voy...!

Flight Simulator 2004: A Century of Flight

- ▶PC
- ▶MICROSOFT
- ▶SIMULADOR DE VUELO
- ▶JULIO 2003

1 En 2003 se cumplen 20 años de la aparición del primer «Flight Simulator», así como 100 años del vuelo del primer avión, el "Flyer" de los hermanos Wright. Con esta edición Microsoft quiere rendir homenaje a ambos eventos, y sin innovar especialmente en aspectos técnicos o de opciones de simulación, el juego se centra en la historia de la aviación. Uno de los nuevos aviones incluidos, precisamente, es el "Wright Flyer", que pondrá a prueba de un modo desconocido las habilidades del jugador.

2 El Piper "Cub" es quizás uno de los aeroplanos más "típicos" que podremos encontrar en esta edición del juego, capaz de adaptarse a los gustos de casi todos los usuarios. Pero la lista de aviones de todas las épocas que encontraremos en el juego está destinada a ofrecer nuevos retos a los usuarios más expertos. En ella encontramos también algunos de los aviones más modernos, como el Boeing 777, amén de otros "pájaros", como el helicóptero Robinson R22 Beta II.

3 Quizá uno de los aeroplanos más atractivos que se podrán pilotar en "A Century of Flight" sea el Douglas DC-3, la versión comercial del mítico "Dakota", que impuso su presencia en los cielos durante las décadas de los años 30 y 40 del siglo XX, marcando toda una era. El "Dakota" es un verdadero sueño para los aficionados a los altos vuelos.



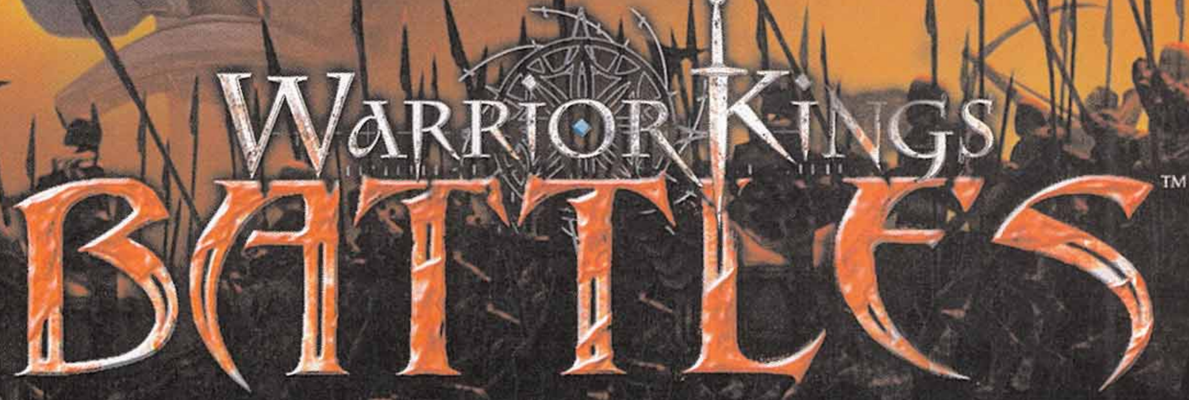






UNA NUEVA DIMENSIÓN ESTRATÉGICA Y TÁCTICA

- **Juego de estrategia en tiempo real sin rival.** La fantástica tecnología 3D muestra el terreno, las provincias y las culturas vivas como ningún otro juego.
- **Tácticas militares reales** con un vasto rango de herramientas de combate: caballería, lanza proyectiles, catapultas, espías, elefantes de guerra, archidruidas, elementales, gólems, seres invocados ¡y muchos más!
- **Adversarios de avanzada IA** tantean tus defensas en busca de tus puntos débiles y pactan alianzas a tus espaldas.
- **22 misiones, 50 generales y más de 40 horas de juego.**
- **Modos de juego** Escaramuza, Internet, Captura la bandera, Asedio, Protege a tu Rey, y modo multijugador en el que hasta 8 jugadores pueden elegir sus propios ejércitos y enfrentarse contra oponentes, ya sean humanos o controlados por la CPU.



Warrior Kings Battles © 2002 Black Cactus Games Ltd. Published by Empire Interactive Europe Ltd. Warrior Kings Battles, Empire and are trademarks or registered trademarks Empire Interactive Europe Ltd in the UK, Europe and/or other countries. All rights reserved.

Han pasado más de 100 años desde que Artos trajo la paz a las tierras de Orbis. Ahora, el último regente ha muerto y el reino está sumido en el caos.
La anarquía ha llegado a extenderse, como una plaga hasta los Imperios del Sur y del Este: los Imperios se han hecho añicos, fragmentándose en Baronías, Provincias y Ciudades Estado, en las que la mano de cada hombre se enfrenta a las de sus hermanos en una terrible y sangrienta batalla por la supervivencia y la supremacía.
Tú eres el regente de una pequeña provincia y para sobrevivir, tendrás que conquistar o morir.

¡EDICIÓN DE COLECCIONISTA!



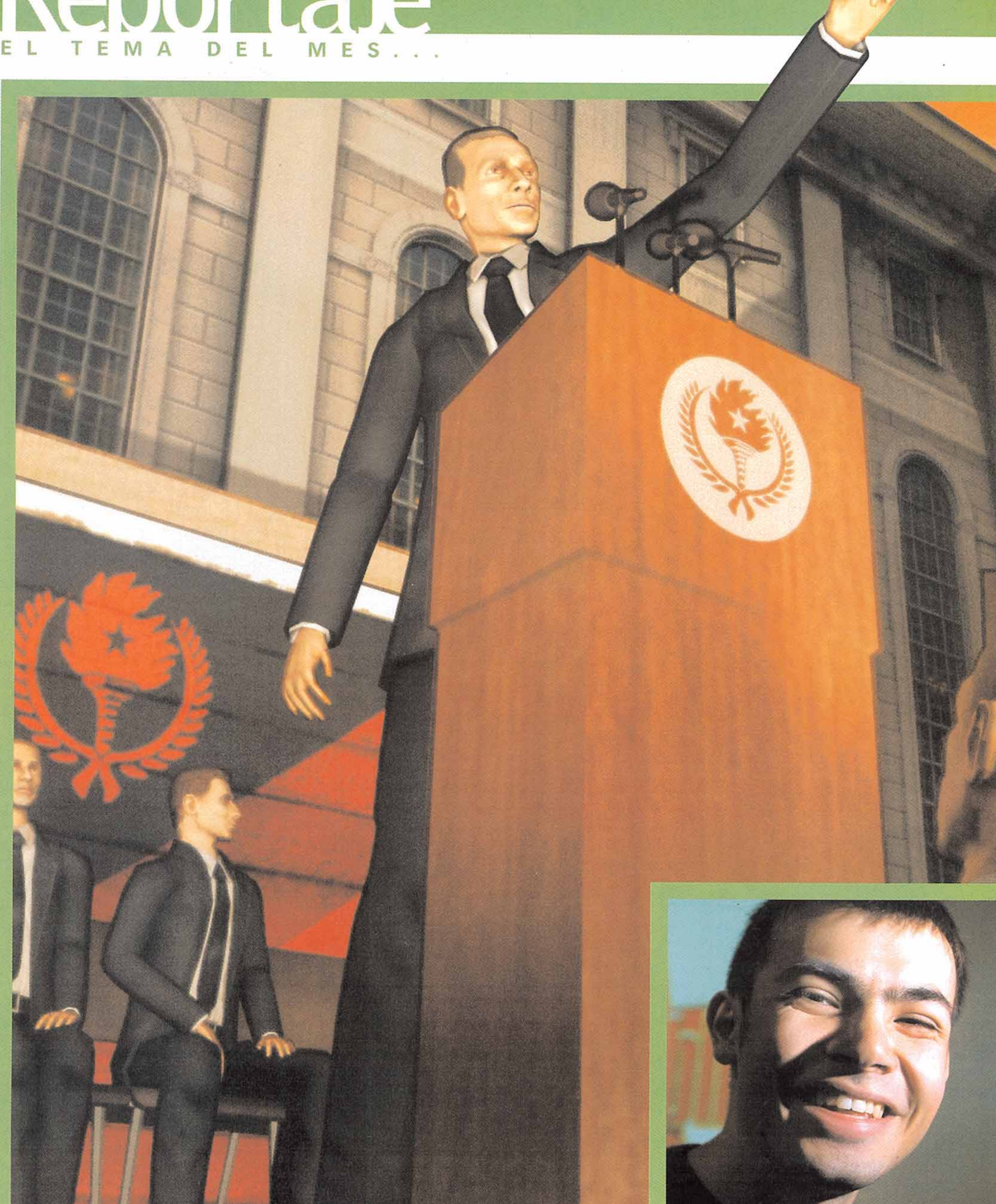
www.planetadeagostini.net
www.warriorkingsbattles.com

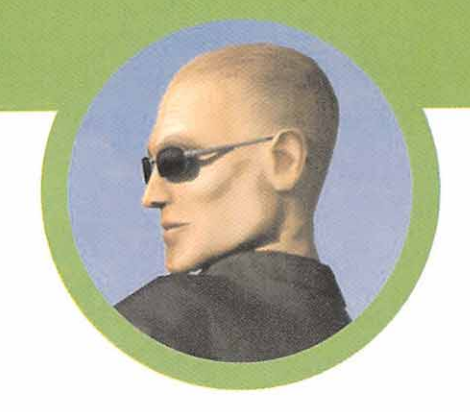







GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved.





REPUBLIC: THE REVOLUTION

¡Sí, Señor Presidente!

¡Ah!... Desde que era niño mi sueño siempre fue salir en la tele y que me pusieran decenas de micrófonos alrededor. Que cada palabra que dijera fuese tenida en cuenta y que pudiera tomar yo solo cualquier decisión sin que lo hicieran otros por mi. Quiero ser importante, quiero ser... ¡el Presidente, y con este juego pronto podré conseguirlo!

Realizar a estas alturas un juego de estrategia que resulte original es complicado. Pero crear un juego que mezcle dos ámbitos tan delimitados como la estrategia y la simulación, hacer que funcione y que encima resulte sencillo de entender y manejar es doblemente difícil. Quizá por eso el desarrollo de «Republic», la ópera prima de Elixir Studios, ha tenido continuos retrasos en su lanzamiento.

Demis Hassabis, cuya experiencia en el género de la simulación con «Theme Park» le dio a entender que la gente podía encontrarse un poco perdida si tienes que gestionar un parque de atracciones sin tener un objetivo claro, pensó que había llegado el momento de atreverse a hacer un simulador "con final". Para ello usa conceptos tan abstractos como el poder o la fama, y nos pone en la tesitura de fundar nuestro propio partido político y competir con otros 15 partidos rivales por conseguir el gobierno de un país. Pero hay un problema, claro, y es que este país ya tiene Presidente. Y no se va a ir de manera espontánea, ni tampoco vale declarar guerras ni cosas así.

Aquí vamos a tener que trabajar desde cero, fundando el partido, comenzando con un fiel seguidor (pero sólo uno a fin de cuentas) y una pequeña sede y... a partir de aquí todo queda abierto. Nos vamos a encontrar con una ciudad 3D recreada hasta el mas mínimo detalle, con sus casas, coches, tiendas y habitantes. Y los rivales, claro. Y el Presidente, el más duro de todos. Por eso, para triunfar tendremos que conseguir atraer gente a nuestra opción de gobierno, evitando las trampas de los enemigos en forma de escándalos, intimidaciones, bancarrotas...

Esto deja el campo abierto a cientos de caminos posibles para llegar hasta el final, fruto de las miles de acciones y decisiones que tenemos que realizar y tomar en nuestra escalada política. Eso supone que ninguna partida será igual a otra. Terminar de desarrollar un interfaz eficaz que no resulte complicado y que pueda gestionar tanto tareas de orden físico (desplazarnos, hablar, comprar) como abstractas (intrigar, intimidar, ganarse a la masa) es en lo que están inmersos ahora en Elixir.

M.J.P.

DEMIS HASSABIS: EL GENIO CREADOR

Menos conocido que otros "gurús", Demis Hassabis, es un auténtico genio, en el sentido más literal.

Demis, que se graduó con una doble mención de honor en la Universidad de Cambridge, fue declarado **Gran Maestro** de ajedrez con tan sólo 12 años y **Campeón Mundial** de las Olimpiadas Mentales un poco más tarde. Después decidió encaminar sus pasos a la programación de juegos, y se convirtió en cocreador de **«Theme Park»**, el exitoso simulador de parques de atracciones, y fue programador de IA en **«Black & White»** de Peter Molyneux. En 1988 decidió fundar su propia compañía, **Elixir Studios**, para diseñar **«Republic: The Revolution»**. Demis reconoce que la inspiración de este juego le llegó tras leer "Multitudes y Poder", de Elias Canetti, pero también de la caída de Gorbachov y la antigua URSS y el ascenso al poder de Yeltsin.

Primera impresión

SÍ nos gusta

- La ambientación conseguida. Fantástica, por lo realista.
- La potencia del motor gráfico y cómo se utiliza en beneficio de la historia.
- Las enormes posibilidades y libertad de decisión que se ofrecen al jugador.
- El trabajo realizado en el apartado de IA.

NO nos gusta

- El interfaz, pese a lo cuidado y simplificado (para lo que puede hacer), todavía necesita más depuración.
- El juego puede resultar excesivamente "duro", para un usuario no experto.
- Algunas fases de juego pueden ser confusas ante la ausencia de objetivos específicos.

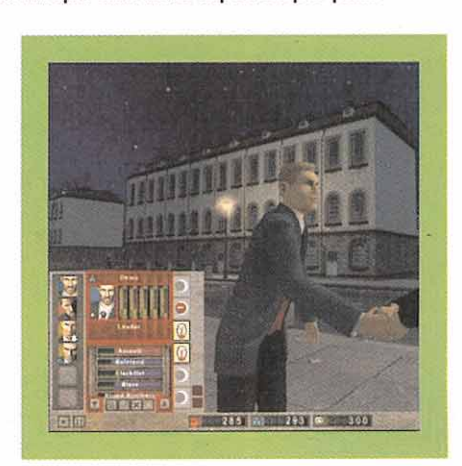


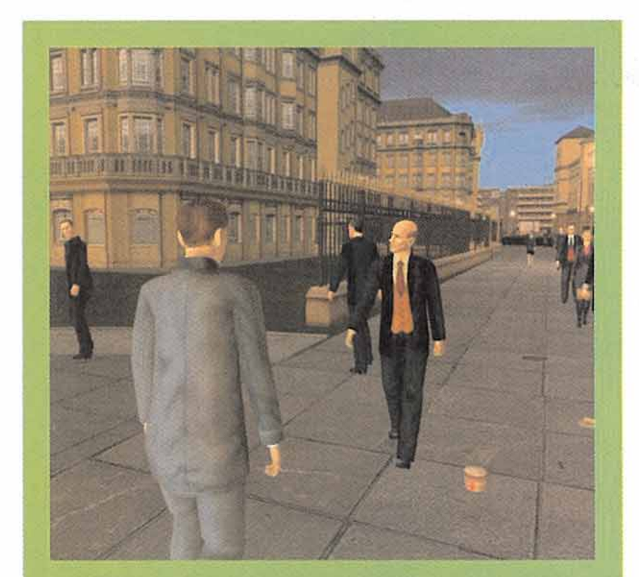
REPUBLIC: THE REVOLUTION

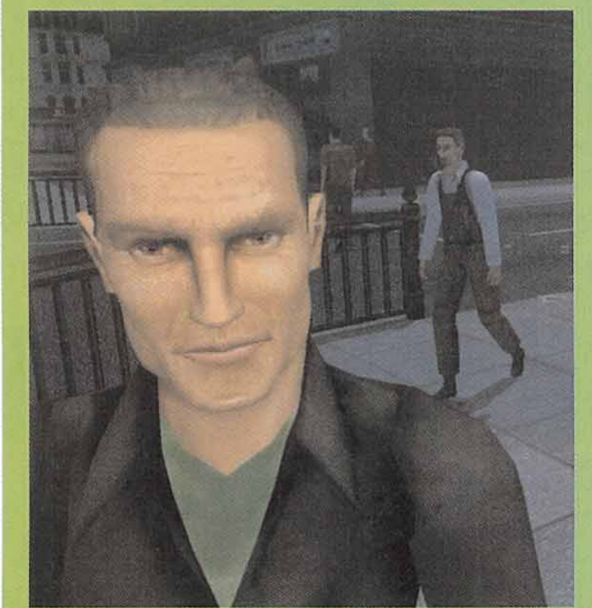
UN CUIDADO INTERFAZ

La complejidad (aparente y real) del desarrollo de acción en «Republic: The Revolution», intenta minimizarse mediante el uso de un interfaz que aún tiene aspectos por pulir.

Dada la complejidad temática de «Republic» **–hacerse con el poder en una pequeño país imaginario de la Europa oriental–** los programadores de Elixir Studios llevan años (literalmente) trabajando en un interfaz que permita controlar las **miles de variables** que se dan cita en el juego, sin abrumar. El objetivo está siendo crear un sistema sencillo, claro e intuitivo. El propio Demis Hassabis nos explica que "Cualquier cosa pueder parecer compleja o simple dependiendo de cómo es presentada, y «Republic» no es distinto en este sentido". Como puedes comprobar en esta pantalla, **el interfaz actual** (el tercero que se ha diseñado) no ocupa mucho espacio, teniendo en cuenta el sistema de juego y además no parece que vaya a tener exceso de estadísticas o iconos para controlar acciones.





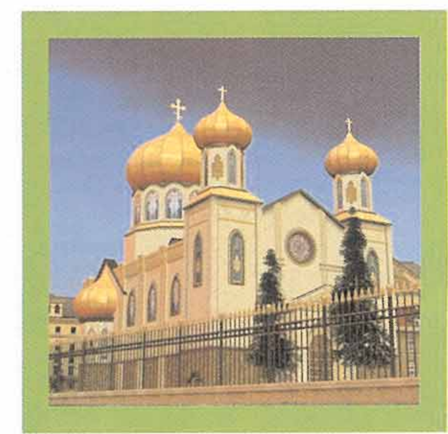


EL ENTORNO DE JUEGO

La primera vez que vimos «Republic», fue poco más que una demostración de tecnología. Su motor 3D puede representar, con un detalle asombroso, cualquier cosa que se imagine.

La pequeña república de Europa del este que Elixir Studios ha dado en llamar Novistrana no se va a diferenciar mucho de cualquier otra ciudad industrializada de cualquier lugar del mundo. Edificios, fábricas, viviendas, cafés, teatros y demás dependencias se están recreando con intención de ofrecer una típica ciudad que apoye el realismo de la temática del juego.

Para su construcción, además de cuidados diseños arquitectónicos, se están utilizando herramientas 3D que ofrezcan gran detalle al pasarlas del papel a los polígonos, y un motor gráfico potentísimo, que pueda gestionar con fluidez numerosas localizaciones distintas. Sus creadores afirman, de forma literal, que algunos edificios están formados por millones de polígonos, y la capacidad de generación visual alcanza el infinito.



LOS HABITANTES DE LA REPÚBLICA

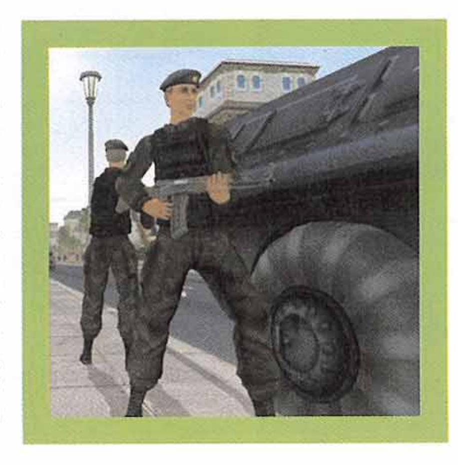
Un axioma que acompaña al poder es que para gobernar, tiene que haber alguien además de uno mismo. El pueblo, además, tiene que aceptar el gobierno, bien sea mediante el voto, bien mediante la simple aceptación del poder establecido, como en una dictadura. En uno u otro caso, la gente puede ensalzar y encumbrar al gobernante mediante el voto o la opinión pública, pero también derrocarlo en las urnas o con una revolución.

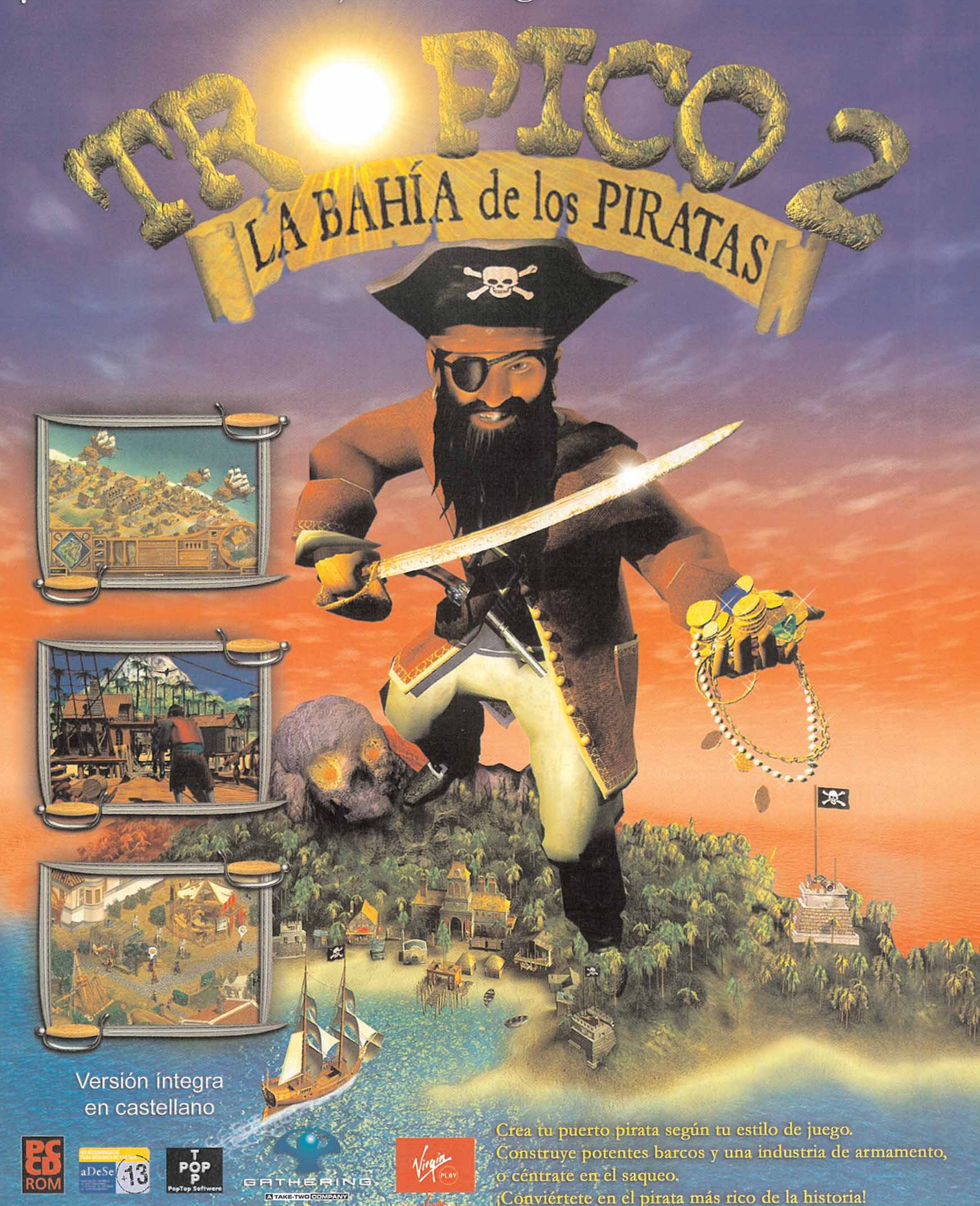
Los habitantes de Novistrana no van a ser menos. Mediante una IA que promete pasar a la historia por su complejidad y capacidad de recreación de los procesos de comportamiento humanos, podrán manifestar su acuerdo o desacuerdo con el Presidente y resto de partidos que compiten por el poder. Además de una buena recreación física mediante un potente motor gráfico, las relaciones entre ellos mismos y el régimen serán probablemente las más importantes del juego.

EL OBJETIVO: CONSEGUIR EL PODER

Convertirse en el máximo dirigente de un país no es tarea sencilla, pero «Republic», si es algo, es ambicioso. Tanto como lo debes ser tú cuando te enfrentes al juego.

Como buen juego de **estrategia**, aunque contenga muchísimos elementos de simulación, **«Republic: The Revolution»** tiene un objetivo claro, que no es otro que conseguir llegar a **presidente** de la República de Novistrana. Para ello será necesario fundar primero una fuerza que pueda llegar a convertirse en una **opción política** que siga una amplia mayoría de la población. Pero para conseguirlo habrá que tener en cuenta **poderes fácticos** como la prensa o el ejército, decisivos a la hora de conseguir y mantener el apoyo de los habitantes. Tu punto de partida puede ser de lo más variado: militar, religioso, criminal, político, empresarial... Cómo se gestionaran estos **centros de poder** es algo que comprobaremos dentro de unos meses, cuando el juego esté a punto de terminar su desarrollo.

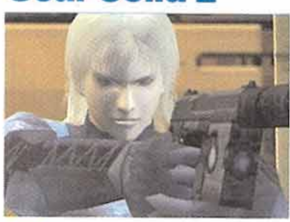



¡Disfruta de la mejor estrategia en los mares del sur!
TROPICO 2
LA BAHÍA de los PIRATAS
Versión íntegra
en castellano
PC CD ROM
aDeSe +13
TOP POP
PopTop Software
GATHERING
A TAKE-TWO COMPANY
Virgin PLAY
Crea tu puerto pirata según tu estilo de juego.
Construye potentes barcos y una industria de armamento,
o céntrate en el saqueo.
¡Conviértete en el pirata más rico de la historia!

CARTAS A LA REDACCIÓN

¿Tienes algo que decir? Has llegado al sitio perfecto. Un espacio a tu disposición para opinar y hacerte oír.

Metal Gear Solid 2



@ Os escribo porque me parece injusto que en juegos como «Metal Gear Solid 2» consideréis como punto negativo que el control con teclado es malo. MGS 2 es un juego que fue concebido para consola, y como tal, está pensado para jugarse con un mando. ¿Acaso le bajáis la nota a los juegos de coches porque el control con teclado no es tan realista y absorbente como jugarlo con un buen volante? ¿Y a simuladores que se juegan mejor con joystick?

GarBhaD

Aunque tienes razón en lo que dices, debes tener en cuenta que los juegos de coches o los simuladores que mencionas el control con el teclado es practicable; por supuesto se juega mejor con un mando específico, pero el teclado sigue siendo una alternativa válida. En «MGS 2» el control con el teclado es enormemente confuso, lo que deja sin posibilidad de jugar en condiciones a aquellos que no tengan un pad de control.

Enigma: The Rising Tide

@ En el número 98 de Micromanía avanzabais la aparición de un nuevo juego de simulación naval, «Enigma:The Rising Tide». ¿Estará traducido al español? Y, por otra parte, ¿será mejor que «Silent Hunter 2» o «Destroyer Command»? ¿Me aconsejáis esperar para comprármelo?

Jose C.

Desgraciadamente no nos es posible adelantarte más datos acerca de este juego de lo que indicamos en la sección de noticias. A día de hoy el juego no tiene todavía distribuidor en España, y mientras no lo tenga no es posible hablar de fechas de lanzamiento ni de posibles localizaciones. Igualmente, todavía es pronto para especular sobre su posible calidad.

Exceso de recomendados

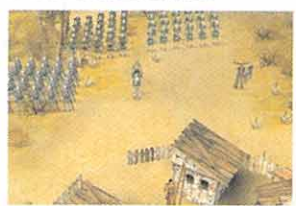


@ En el número 98 no he conseguido aclararme con cuál es el juego del mes y cuál es un producto recomendado. Me explico: en la sección Así Trabajamos pone que el juego del mes es "uno y sólo uno" y luego veo que ese sello lo llevan tanto «Praetorians» como «Unreal II». ¿Podríais aclararme este lío?

Adrián

¡Maldición! Alguien ha vuelto a soltar a los gremlims de la imprenta, con lo que nos había costado encerrarlos... Bueno, hablando en serio lo que sucedió en el número 98 fue una simple errata que lamentamos mucho y que procuraremos que no vuelva a suceder. En realidad el único juego del mes es «Praetorians» y tanto «Unreal II» como «Splinter Cell» son productos recomendados.

Praetorians



@ Quisiera felicitar a Pyro por el trabajo realizado en «Praetorians», pero también quisiera decir que me pareció muy extraño no encontrarme con un editor de mapas, una de las herramientas que hacen que un juego de estrategia acapare más adeptos. Además el modo campaña sólo se centra en romanos, estando disponibles otras civilizaciones.

Carlos A. Miquel Olmo

Ahí quedan tanto tus felicitaciones como tus protestas, para que la gente de Pyro las reciba. Estamos de acuerdo contigo en que sería fantástico disponer de un editor para «Praetorians», pero al parecer la compañía no está por labor de poner uno a disposición del público, al menos en un futuro inmediato.

¿DVD o CD?

@ Pienso que Konami ha cometido un gran error sacando al mercado una única versión de «Metal Gear Solid 2: Substance» en DVD, dejando tirados a los usuarios que no disponen de este tipo de lector. Creo que con esto no van a hacer mas que perder dinero, porque gente como yo no comprará el juego. Por otra parte es una puerta al futuro y, si triunfa, de



Carta del mes

La violencia está en el ojo del que mira

Quiero daros mi enhorabuena por el editorial del número 99. Siendo humano, a menudo caigo en el vil pecado de la generalización, relacionando el mundo de las revistas especializadas españolas con una cierta asepsia, una huida precavida hacia lares con pocas o nulas connotaciones políticas. Por eso da gusto leer un alegato tan certero en mi revista preferida del mundo del videojuego. Yo tampoco he sentido necesidad de matar a nadie, de lanzarme a las calles con un HK-69, y eso que juego y diseño mapas para Quake...

David Monge 'Phooka'



Gracias a ti por tu carta. Aunque por supuesto tanto vosotros como nosotros ya lo sabemos, nunca está de más volver a destacar que los videojuegos no son más que un herramienta para entretenerse y que no generan más violencia que la que ya hubiera en las personas que los usan.

La queja

¿Atención al cliente?

@ Tengo la colección completa de «Los Sims» pero a la hora de registrarme en la pagina oficial de EA en inglés me dice que mi número de serie, que está impreso en la caja, ya está registrado. Queriendo solucionar el problema mandé un correo electrónico a EA, que no ha sido contestado, y llame al servicio de atención al usuario en España, donde sí, me dieron una solución: que les mandara el juego y que ellos me mandaban otra copia, pero claro está, los gastos corrían de mi cuenta. Por eso me pregunto, ¿para qué sirve el teléfono de atención al usuario? ¿Para qué tanto decir que nos registremos si no sirve para nada?

PG

Tras recibir tu queja nos hemos puesto en contacto con el responsable de Servicio al cliente en EA, que nos ha dicho que tu problema tiene dos soluciones, o bien que te cambien el videojuego o bien que te registres en la página oficial en castellano del juego, que contiene la mayoría de elementos que tiene la página americana y cuyo registro no requiere el código de producto.

Tu opinión es importante, escríbenos

Participa en esta sección enviando un e-mail a elbuzon@micromania.es o una carta a Hobby Press S.A. Micromanía, C/ De los Vascos, 17. 28040 Madrid.



No olvides indicar tus datos personales. Todas las aportaciones seleccionadas, recibirán una camiseta exclusiva de Micromanía.

aquí en adelante sólo veremos DVD. Quizás la solución fuera sacar dos versiones, una en DVD y otra en CD, por lo menos hasta que esto de los DVD esté bien asentado y se convierta en un verdadero estándar entre los usuarios de PC.

Victor Sanchez Medina

Nos hacemos eco de tu queja, que ha sido expresada igualmente por bastantes lectores. A nadie le cabe ninguna duda de que en el mundo de los videojuegos el futuro es el DVD, y un futuro mucho más cercano además de lo que muchos imaginan. A día de hoy, no obstante, el número de usuarios sin DVD es elevado y quizás una doble versión sí que hubiera sido una buena idea.

¿Qué pasó con Larry 4?



En el número 98 de vuestra revista vi en los pasatiempos la pregunta de por qué «Larry 4» no salió al mercado. Como buen fan de las aventuras gráficas de Sierra busqué por Internet respecto al tema y encontré una entrevista a Al Lowe, creador de la serie, en la que explicaba que intentaron hacer de «Larry 4» un juego online. Me gustaría que me pudieseis aclarar porqué no llegó a salir al mercado.

OdiN_CFF

Es cierto que en un principio se intentó que «Larry 4» fuera la primera aventura online de la historia, pero al poco tiempo Al Lowe y su pandilla comprobaron que la tecnología de la época, compuesta, por ejemplo, por rapidísimos módems de 24.000 baudios, distaba mucho de permitir que tal cosa fuera posible. No obstante, el verdadero motivo por el que no existe «Larry 4» es porque en un principio la serie de Larry iba a ser una trilogía y, por lo tanto, el final de «Larry 3» dejaba la aventura totalmente cerrada, sin posibilidad alguna de una continuación. Por eso, a la hora de hacer una nueva entrega y en vista de que era muy difícil idear un argumento que justificara la continuación, Al Lowe decidió pasar directamente a «Larry 5», dejando un »hueco» que le permitía justificar el salto argumental con repecto a la tercera entrega dela serie.



Formidable La excelente salud del sector del videojuego, como ha demostrado la entrega de los premios ADESE a los juegos más vendidos del año pasado.

Lamentable Que, al menos de momento y hasta nuevo aviso, se haya cancelado el desarrollo de la quinta entrega de la serie «MechWarrior».

¿O todos o ninguno?



Quiero quejarme de que juegos como «Divine Divinity», «Morrowind» y similares, en los que la historia y los detalles lo son todo, queden sin traducir a nuestro idioma, mientras que algunos en los que no sería tan necesario, como los de deportes o algunos de los de acción sí que se traduzcan. La queja no es, claro, que traduzcan estos, ¡sino que no traduzcan todos! Con lo que cuesta un juego, yo creo que se podría pedir eso por lo menos.

Imanol Peña

Pues ahí queda una queja más acerca de la falta de traducciones en los juegos, a la que no tenemos nada que añadir. Eso sí, está bien que puntualices que lo que pides es que traduzcan todos, porque suponemos que los aficionados a la acción no estarán muy de acuerdo con esa afirmación de que no es tan necesario que sus juegos favoritos, léase, por ejemplo, «Splinter Cell» o «Unreal II», sean traducidos al castellano.

En pocas palabras



SÍ nos gusta

- La inminente avalancha de títulos basados en el universo "Star Wars" que se nos avecina.
- La anunciada continuación de la añoradísima serie «Railroad Tycoon».
- La nueva bajada de precios de Xbox hasta los 199 euros. Como esta guerra de precios dure mucho van a acabar regalando las consolas con las magdalenas.
- La iniciativa de Ensemble Studios de ofrecer una nueva campaña de cuatro misiones para «Age of Mythology», de manera gratuita, a través de Internet.



NO nos gusta

- Que se conviertan al PC juegos de consola, como «Metal Gear Solid 2: Substance», sin dedicar el esfuerzo necesario a adaptar de forma óptima su sistema de control a las necesidades de los usuarios de PC.
- Que juegos tan esperados como «Driver 3» o «Lionheart» hayan sido víctimas de los inevitables pero no por ello menos enojosos retrasos.
- Que no haya aparecido una versión en CD de «Metal Gear Solid 2» para todos aquellos usuarios que todavía no disponen de una unidad de DVD.

Humor

por Ventura y Nieto





El Buzón
HABLANDO CLARO

Vídeos E3

@ Quisiera saber si meteréis los vídeos que se presentarán en el E3 de este año, como el «Metal Gear Solid 3», en vuestros CDs.

Jesús Lopez

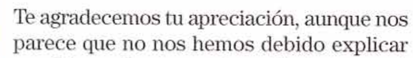
Como todos los años, iremos al E3 para ofreceros la información más completa sobre todas las novedades del próximo año, y eso incluye todos los vídeos que las compañías pongan a nuestra disposición. Por otra parte, aunque lo nuestro son los juegos de PC, también estaremos pendientes de los lanzamientos de consola. Lo que no parece probable es que Konami haga disponibles los vídeos de sus juegos hasta bastante tiempo después de la feria, tal y como ha venido haciendo durante los últimos años.



El imperceptible toque japonés

@ Me ha llamado la atención que en las reviews de «Metal Gear Solid 2» y de «Silent Hill 2» del número 99, se resalta negativamente en ambas que el guión tenga un "toque" japonés. Me ha parecido curioso que un hecho que simplemente es cuestión de gustos, de hecho para el mío es lo que realmente me atrae de ellos, sea tenido en cuenta como algo negativo. Pero lo que realmente me ha chocado más es que sean comentados por la misma persona , es decir, que la misma persona haga las dos reviews cuando parece que ese "toque" japonés no le gusta.

Víctor Romero



Te agradecemos tu apreciación, aunque nos parece que no nos hemos debido explicar muy bien en las dos reviews. Es cierto que destacamos el carácter japonés de los guiones, porque se trata de unas características muy definidas que ayudan a identificar el juego. A cualquier aficionado a los vdeojuegos le dices que un juego es "muy japonés" y más o menos entiende lo que quieres decir. Sin embargo, en ningún momento hemos querido valorar negativamente esa característica, ya que eso es, como muy bien dices, algo que depende de los gustos de cada persona.

ISS 3



@ Creo que ha habido un malentendido en la review de «International Superstar Soccer 3». En ella se habla de la conversión del "simulador con el sistema de juego más realista e intuitivo nunca diseñado". Temo que os habéis confundido con la serie «Pro Evolution Soccer», más centrada en la simulación. La serie «International Superstar Soccer», es más orientada al arcade, similar a «FIFA».

Isidoro Carneros García

Te agradecemos tu aclaración porque es cierto que en la review no aparece una explicación acerca de esta dualidad. En cualquier caso, «ISS 3» para PC no es una conversión exacta del original de consola sino un híbrido que toma para su sistema de juego muchos elementos de la serie «Pro Evolution Soccer», especialmente en cuanto al realismo de los pases o de los movimientos. De ahí nuestra referencia al realismo del juego.

GTA y Rockstar Games

@ En el número 99 apoyabais la iniciativa de Rockstar Games de colocar el juego «GTA» en su página web para descargarlo gratuitamente, pero aunque me defiendo bastante con el inglés no lo he conseguido encontrar. Por favor, me podéis indicar cómo descargarlo.

Deibi

Ve a la dirección *www.rockstargames.com/classics*. Una vez allí debes rellenar un formulario introduciendo tus datos y tu dirección de correo electrónico. Una vez rellenado se te enviará un e-mail con la dirección desde la que te puedes bajar el juego. El proceso es, por supuesto, totalmente gratuito.

Sugerencia

@ Os escribo porque creo que tenemos una revista estupenda, y digo tenemos porque una parte muy importante es la participación de los lectores en las diversas secciones, lo que hace que la revista se mantenga viva. Sin embargo, me atrevo a hacer alguna sugerencia. Personalmente me gustaría algo más de texto en los análisis de los programas, aún en detrimento del número de fotos.

José Granado.

Muchas gracias por tu carta que, como tú muy bien dices, contribuye junto a la de los otros lectores a hacer esta revista un poco mejor cada número. En cuanto a tu sugerencia, te aseguramos que la proporción entre texto e imágenes ha sido muy estudiada para ofreceros la mayor cantidad de información posible (aunque a nosotros, en ocasiones, incluso si diéramos el doble de páginas a algunos juegos aún nos parecería poco), pero por supuesto tendremos en cuenta tanto ésta como cualquier otra idea que queráis enviarnos.

Warrior Kings: Battles



@ He oído que va a aparecer muy pronto una edición de coleccionista del juego «Warrior Kings: Battles» y me gustaría que me indicarais cuándo va a suceder y qué contenido extra va a incorporar.

Luis Parra

Parece que tienes una pequeña confusión, aunque si se trata de lo que pensamos es completamente lógica y no es demasiado grave, tranquilo. Aunque en otros países han aparecido dos versiones del juego, en España la única edición a la venta es la edición especial. Esta edición contiene además del juego y un manual más extenso, una caja especial desplegable, un poster con el árbol tecnológico, una guía rápida y seis postales.

Preguntas sin respuesta

¿Qué...
nuevas maravillas nos tendrán preparadas las compañías de videojuegos para este inminente E3?

¿Quién...
es el responsable de que la divertidísima serie de aventuras de «Larry» no haya sido continuada?

¿Por qué...
Blizzard entiende las fechas de lanzamiento, por ejemplo la de «World of Warcraft», de una forma tan "difusa"?

¿Qué...
credibilidad merece la noticia de que EA va a realizar una versión PC de «El Retorno del Rey», si lo mismo decían de «Las Dos Torres» y al final nos quedamos con las ganas?

¿Cuándo...
podremos disfrutar en España de la versión de «Ultima Online» para teléfonos móviles que está previsto que aparezca en Japón este mismo verano?

¿Por qué...
no podemos disfrutar de la misma oferta que en EE.UU., donde por la reserva del juego «X2: Wolverine's Revenge» te regalan una entrada para la película?

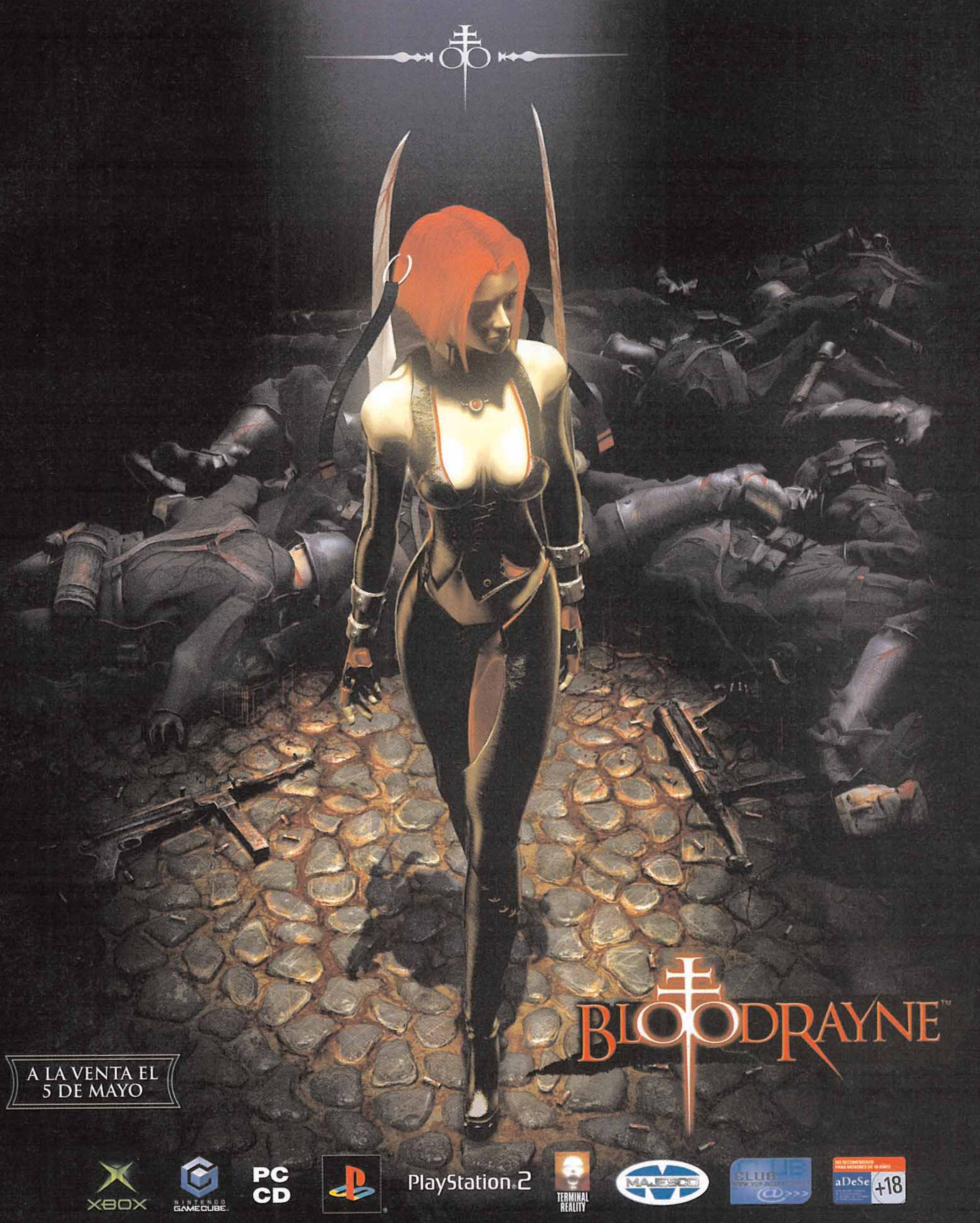


Lo mejor... Que por fin sea España la privilegiada en el tema de las ediciones especiales, gracias a «Warrior Kings: Battles» que sólo aparecerá en ese formato.

Lo peor... Los tramposos en los juegos online. Blizzard incluso se ha visto obligada a cancelar más de 140 000 cuentas de «Diablo II» y «Warcraft 3».

Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno para dar entrada a un mayor número de participantes.

PURA LUJURIA. GRAN BELLEZA.
LOS HOMBRES SE RENDIRÁN A SUS PIES.



© 2003 Terminal Reality. Desarrollado por Terminal Reality. Licenciado a y editado por Majesco Sales, Inc. © 2003 Majesco Sales, Inc. Todos los derechos reservados. "PlayStation" y el logo de "PS" Family son marcas registradas de Sony Computer Entertainment, Inc. TM, ® y el logo de Nintendo GameCube son marcas comerciales de Nintendo. © 2001 Nintendo. Microsoft, Xbox y los logos de Xbox son o marcas comerciales o registradas de Microsoft Corporation en los EE.UU y/u otros países y son utilizados bajo licencia de Microsoft.

VIVENDI UNIVERSAL GAMES - Ntra. Sra. de Valverde, 23 - 28034 Madrid, España - Tel: 91 735 55 02 - Fax: 91 735 27 30 - www.vup-interactive.es

Y tú, ¿qué opinas?

■ Participa en esta sección enviando un e-mail a: lareplica@micromania.es o una carta a Hobby Press S.A. Micromanía, C/ De los Vascos, 17. 28040 Madrid.

EN PRIMERA PERSONA

¿No estás de acuerdo con la puntuación que le hemos dado a un juego? Bueno, no hay problema. Escríbenos y dinos cuál es la nota que en tu opinión merecía ese título y por qué.



En el punto de mira



A FAVOR

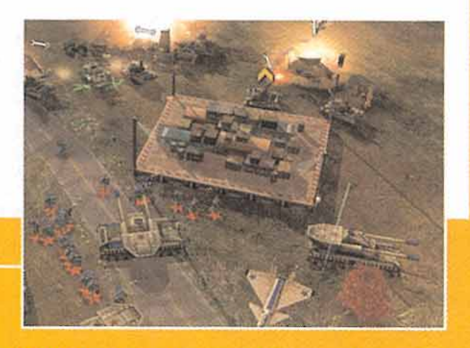
Sí a los cambios

C&C GENERALS

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 85

LA OTRA NOTA: **95**

Creo que «Generals» merece una nota mucho más alta . No me parece bien que critiquéis los cambios cuando si no los hubieran introducido estaríais diciendo que es el mismo juego de siempre. Jose F.



Por supuesto estamos a favor de la innovación, pero en este caso los cambios introducidos eliminan gran parte del espíritu de la serie «C&C». Pienso que se podría haber respetado este espíritu y haber seguido siendo igualmente original.

Gabriel Pérez (autor de la review)

EN CONTRA

Impracticable

LA OTRA NOTA: **80**

Me parece que la gente de Westwood se ha pasado tres pueblos con los requisitos del juego. Será muy bonito, pero si hace falta el ordenador de la NASA para moverlos no tiene tanto mérito. Beldain

Bueno, es cierto que los requisitos del juego son algo excesivos, y eso se refleja en su nota, que de no ser por este detalle podría haber sido bastante más alta; pero lo cierto es que si tenemos en cuenta por una parte hacia donde tiende el mercado de ordenadores domésticos, con equipos cada vez más y más potentes, y por la otra, que los resultados finales ofrecen una calidad francamente elevada comopocas veces hemos visto en un juego de estrategia, a mí sinceramente no me parece que los requisitos técnicos sean desproporcionados como tú indicas en tu carta.

Gabriel Pérez (autor de la review)

Silent Hill 2

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 86

Terrorífico

@ Creo que «Silent Hill 2» es uno de los juegos más aterradores que han pasado por el PC. Su ambientación es soberbia y el argumento me parece magistral, digno de una película de Hollywood.

LA OTRA NOTA: **90**
Luis

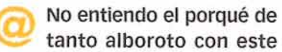
Es cierto que el juego consigue asustarnos como pocos lo habían hecho, pero además del argumento también hay que considerar otros factores, y en el apartado técnico el juego flojea en algún punto. Un sistema de cámaras más eficiente hubiera sido de mucha ayuda.

F. Delgado (autor de la review)

PRO Race Driver

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 87

Muy normalito



@ No entiendo el porqué de tanto alboroto con este juego. Yo lo he probado y no me parece que sus gráficos sean nada del otro mundo, más bien al contrario me resultan bastante normalitos, del montón vamos. La idea de añadir un argumento, eso sí, me parece muy original.

LA OTRA NOTA: **80**

Pues hombre, se me ocurre que a lo mejor no estás jugando con todas las opciones gráficas activadas al máximo, algo para lo que, es cierto, hace falta un ordenador muy potente, porque si lo hicieras el resultado es, lo mires como lo mires, simplemente espectacular. Si además le añadimos el tema del argumento, el resultado es un juego francamente interesante.

Jorge Portillo (autor de la review)

Rainbow Six 3 Raven Shield

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 85

¿Otra vez Mr. Clancy?

@ Me parece que el señor Tom Clancy tiene más cuento que calleja y que lleva ya unos cuantos años sacando juegos que, en el fondo, son todos iguales. ¿Para cuándo un título realmente original?

LA OTRA NOTA: **80**
Commander

A mí personalmente no me parece que sean tan parecidos como tú dices. En concreto, para este juego se han aprovechado al máximo las posibilidades del motor de «Unreal», lo que lo lleva hasta niveles de calidad gráfica que nunca habíamos visto con ateriorídad en la serie. Además, aunque el sistema de juego es parecido, la ambientación y la historia son diferentes en cada juego.

A.Trejo (autor de la review)

Civilization III Play The World

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 90

Pero si es lo mismo

@ Creo que se os ha ido la mano con «Play The World» que, en realidad, es prácticamente igual que el juego original. Si no tienes acceso a Internet o a una red local lo único que ganas son unas cuantas civilizaciones, unidades y mejoras, pero en el fondo, el sistema de juego sigue exactamente igual.

LA OTRA NOTA: **80**
Carlos Mugarde

El apartado multijugador es algo que los aficionados a la serie «Civilization» llevan pidiendo desde hace más de una década, y aunque es cierto que si no tienes acceso a Internet o a una red la expansión no te aportará demasiado, si lo tienes te permitirá completar de manera definitiva el que ya era uno de los mejores juegos de todos los tiempos.

Jorge Portillo (autor de la review)

Anno 1503: el nuevo mundo

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 77

Año de bienes

@ Creo que «Anno 1503» es un gran juego de estrategia y de gestión que ofrece múltiples posibilidades. Además, aunque sus gráficos son 2D a mi me parecen sencillamente preciosos y con un nivel de detalle fabuloso.

LA OTRA NOTA: **85**
Antonio

No se trata sólo de que su motor resulte bastante limitado, algo que es incuestionable, sino también de que el «Anno 1503» posee muy pocas opciones de juego, tan sólo una campaña y un único modo multijugador, y eso es muy poco para un juego de estrategia que se precie.

César Vidal (autor de la review)

Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno para dar entrada a un mayor número de participaciones.

Virtua Tennis™

SEGA PROFESSIONAL TENNIS

PC CD-ROM

XPLOSIV

Virtua Tennis SEGA PROFESSIONAL TENNIS

9,95 € PVP IVA INCLUIDO

Virtua Tennis llega a tu PC en versión económica tras un éxito indiscutible.

Los mejores tenistas y los circuitos más importantes se encuentran en esta versión que cuenta, además, con unos gráficos espectaculares y una insuperable opción multijugador.

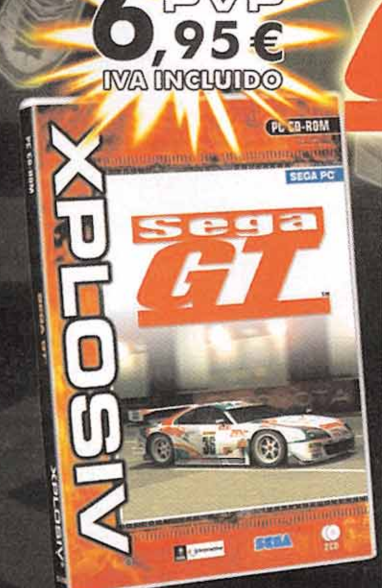
- Control sencillo pero asombrosamente eficaz.
- Entornos 3D y animaciones inmejorables.
- 4 superficies de juego distintas.
- 7 populares tenistas entre los que escoger.
- Infinidad de posibilidades estratégicas.
- Completa opción multijugador.

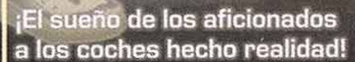
aDeSe TP

¡LOS SUPERVENTAS DE SEGA A UN PRECIO XPLOSIV!

6,95 € PVP IVA INCLUIDO

Sega GT™





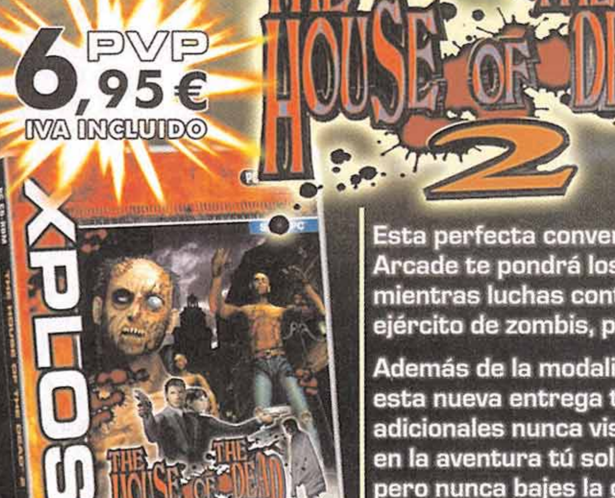
¡El sueño de los aficionados a los coches hecho realidad!

Disfruta al volante de más de 130 coches deportivos auténticos o crea el coche de tus sueños partiendo de cero.

Si el corazón te da un brinco con las elegantes curvas de un Viper, o si te tiemblan las piernas al ver un reluciente tubo de escape cromado, ¡Sega GT te va a encantar!



6,95 € PVP IVA INCLUIDO



Esta perfecta conversión del juego Arcade te pondrá los pelos de punta mientras luchas contra un auténtico ejército de zombis, pistola en mano.

Además de la modalidad Arcade, esta nueva entrega trae opciones adicionales nunca vistas. Embárcate en la aventura tú solo o acompañado, pero nunca bajes la guardia o terminarás arrastrándote en el reino de los no-vivos.



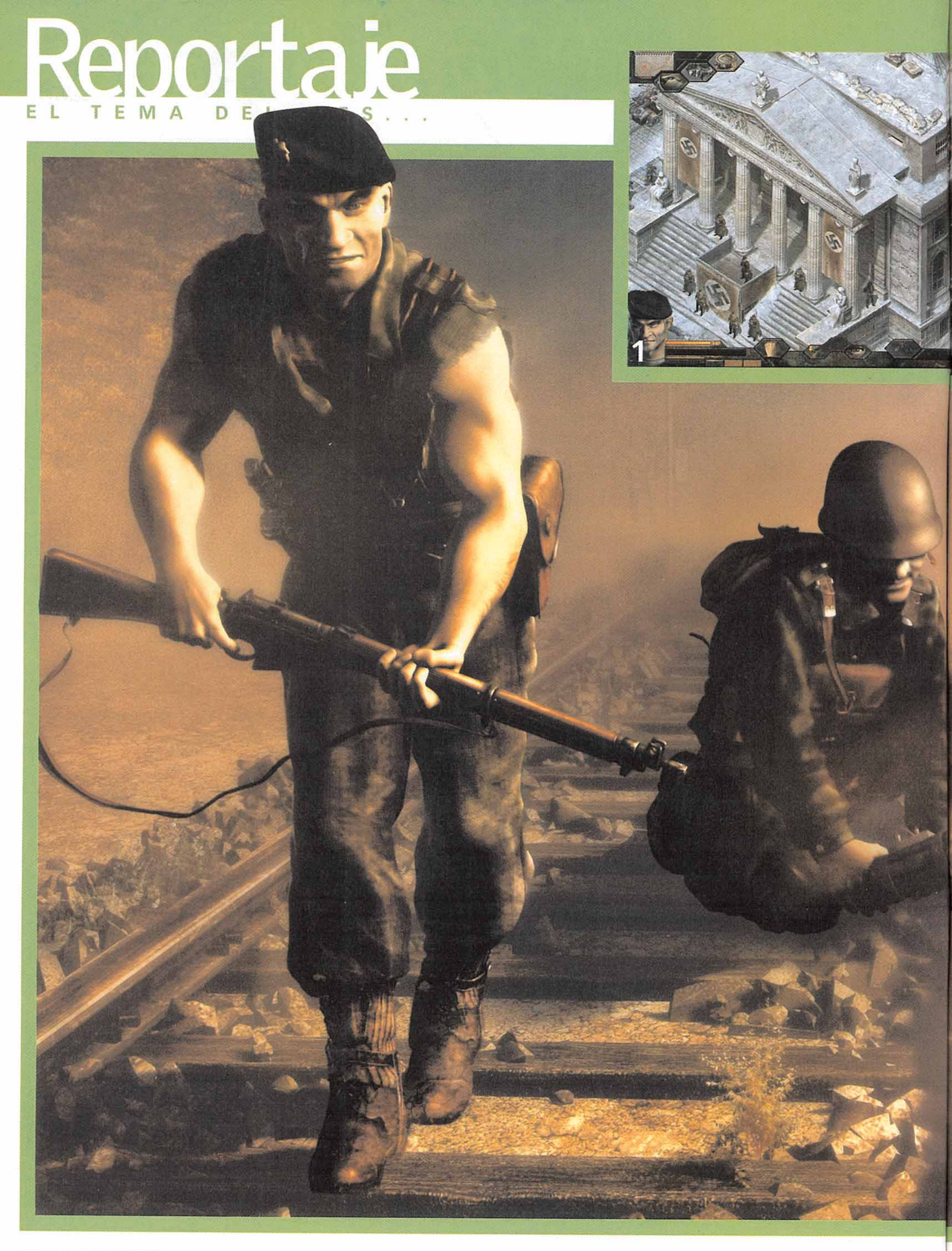






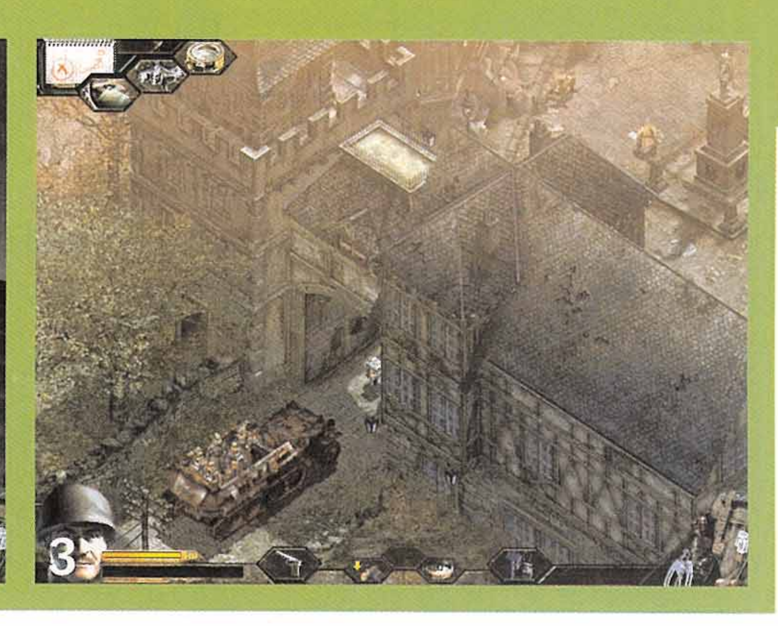


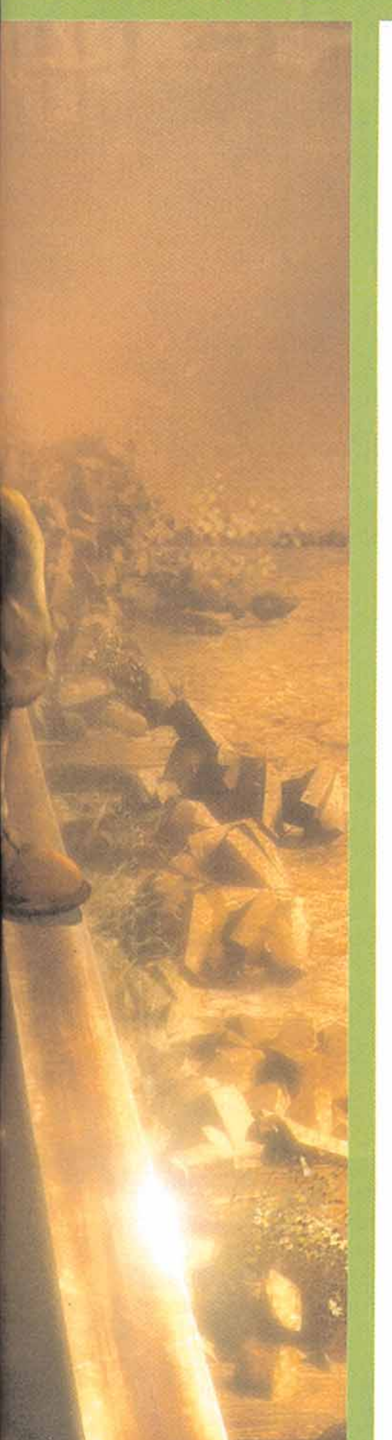
Servicio de Atención al Cliente: 902 490 346 | wwww.planetadeagostini.net | www.empireinteractive.com


1









COMMANDOS 3

Y MÁS ALLÁ DEL DESEMBARCO DE NORMANDIA

Descubrimos los nuevos proyectos de Pyro Studios

¿Y bien, soldado? Ya te contamos lo que la mejor estrategia española te iba a ofrecer dentro de unos meses. ¿Y aún quieres saber más? Pues descubre lo que el estudio español más aclamado de todos los tiempos tiene entre manos.

Será el cierre de una trilogía que, hasta el momento, se puede considerar impecable. Las dos primeras entregas de «Commandos», más el pack de expansión que se comercializó para el primer juego de la serie, han roto esquemas en todo el mundo. Sus ventas se han premiado reiteradamente, y han conciliado el aplauso unánime de crítica y público. Pero «Commandos 3. Destination Berlin» no pretende ser, sin más, el cierre de la saga. No quiere ser otro «Commandos» más que no sorprenda y explote la fórmula ya conocida. No desea ser identificado como esa "gallina de los huevos de oro" en que se acaban, tarde o temprano, convirtiendo todas las series de éxito en el mundo de los videojuegos, alargando una idea original con mil artimañas. Porque no lo es.

RECUPERAR LA ESENCIA

Commandos 3: Destination Berlin», en cierto modo hace que la serie se reinvente a sí misma. Pretende aportar numerosas innovaciones, y ha llevado meses y meses de trabajo y depuración a un numeroso equipo que ha retomado como inspirador del diseño prin- ▶▶

Primera impresión

SÍ nos gusta

- Las novedades de «Commandos 3».
- La inclusión de una opción multijugador.
- El nuevo motor gráfico de «Commandos 3».
- La genialidad que destila por sus poros «Heart of Stone».
- La capacidad de Pyro para diseñar juegos originales.
- Las primeras secuencias de «Imperial Wars».

NO nos gusta

- El cuentagotas con que Pyro descubre sus nuevos proyectos.
- Que hasta 2004 no veremos tres de sus nuevos juegos.



LAS CLAVES PARA EL ASALTO A BERLÍN

1 La culminación de la historia de «Commandos 3» se desarrolla en plena Europa central, llegando hasta el mismísimo Berlín. El asalto a la capital del Reich oculta un buen número de sorpresas y desafíos, y está diseñado para que el jugador saque a relucir todo su talento en tareas de infiltración. El número de enemigos es tal que será imposible eliminar a todos. **2 El gran cambio técnico llega en la creación de un nuevo motor.** Los interiores están modelados en tres dimensiones, con gráficos poligonales. Esto permite una mayor libertad de acción y más interacción con el entorno, pero también ha planteado numerosos retos al equipo, para combinar la funcionalidad del interfaz de usuario con el diseño de los escenarios en exteriores. **3 Los escenarios en «Commandos 3» estarán más "vivos" que nunca.** En un momento, puede producirse un bombardeo que modifique el aspecto del entorno en que nos movemos, y nos obligue a pensar nuevas estrategias para resolver determinados problemas que creíamos serían sencillos de superar.





CAMPAÑAS ESPECTACULARES

Como ya ocurría en los dos juegos anteriores de la saga, «Commandos 3: Destination Berlin», bebe tanto de fuentes históricas como cinematográficas, a la hora de afrontar el diseño de su acción. Pero es apropiado afirmar que esta tercera y última parte es la que más incide en la sensación de estar metidos en una película bélica.
Buena parte de la culpa la tiene el diseño de las transiciones entre las distintas fases del juego. Las secuencias cinemáticas van desde las generadas por ordenador, como la introducción, hasta las escenas "interfase" creadas con el propio motor del juego. La transición en este momento, de la parte no interactiva a la acción controlada por el jugador es inapreciable.
El diseño de los escenarios en «Commandos 3», mucho más reducidos en su tamaño que en los juegos anteriores, con recompensas más inmediatas al jugador y con un nivel de interacción sorprendente, hace que aumente la acción, la inmersión y la diversión. Todo un logro.

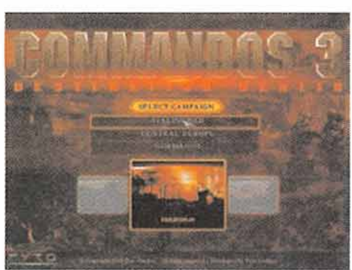
cipal del juego a Ignacio Pérez, que junto a Gonzo Suárez formó el tandem que hizo de «Commandos» un juego nunca visto. Aunque siempre en la sombra, el fundador de Pyro Studios se convirtió en el impulsor de «Commandos», para después ceder el testigo por completo a Gonzo durante el desarrollo de la segunda entrega de la serie y, finalmente, volver al frente con este «Destination Berlin».
Y si en algo se nota eso es en la pasión y el ansia con que Pyro está afrontando el cierre de la serie. Toda la esencia de la saga se mezcla con cambios realmente atractivos en este nuevo proyecto del estudio, que puede entusiasmar por igual tanto a los más veteranos jugadores como a aquellos que se sumerjan, por vez primera, en el apasionante universo de la Segunda Guerra Mundial, en un juego cuyo nombre es ya toda una leyenda.

NUEVO DISEÑO DE ACCIÓN

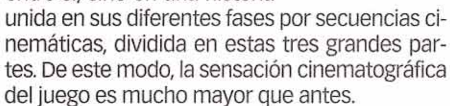
Commandos 3» quiere ser un juego que desarrolle una acción mucho mayor que su predecesor. ¿Cómo se puede interpretar esto en un título de personalidad tan única? Hay que tener en cuenta diversos factores.
El tamaño de los mapas y escenarios es bastante inferior al de muchos que se pudieron ver en «Commandos 2», y su aspecto puede variar, en un momento dado, con la destrucción de parte de sus elementos. El diseño de la acción pretende no ser tan inabarcable como podían parece algunas misiones del anterior título de la serie. Todo esto no quiere decir que «Commandos 3» vaya a ser un juego más simple, o más sencillo. La esencia se mantiene respecto a toda la

¿QUÉ SE OCULTA TRAS ESTAS OPCIONES?

En apariencia, los menús de opciones de «Commandos 3» pueden parecer tan normales como los de cualquier otro juego, pero en la práctica desvelan varios de los secretos que han envuelto el todo desarrollo de este esperado proyecto.



Para empezar, la acción del juego se divide en tres grandes campañas: Stalingrado, Normandía y Europa Central. Una gran diferencia con los dos juegos anteriores de la serie estriba en que «Commandos 3» no se estructura en misiones independientes, que no tengan nada que ver entre sí, sino en una historia unida en sus diferentes fases por secuencias cinemáticas, dividida en estas tres grandes partes. De este modo, la sensación cinematográfica del juego es mucho mayor que antes.





Por otro lado, nos topamos con esa opción, realmente innovadora, pero sobre la que Pyro no quiere desvelar el más mínimo detalle, por el momento: el multijugador. Sólo se sabe, hasta ahora, que un máximo de ocho jugadores podrán desarrollar una partida en modo "deathmatch" en una red local o en Internet. Sin embargo, cómo se ha diseñado realmente la acción de ese "deathmatch", y las posibilidades de juego que puede deparar, son, hasta la fecha, materia reservada.

LAS INNOVACIONES QUE «COMMANDOS 3» APORTA A LA SERIE LO CONVIERTEN PRÁCTICAMENTE EN UNA VERDADERA REVOLUCIÓN

serie, y las acciones básicas no difieren demasiado. Pero sí está pensado para ser, en cierto sentido, menos frustrante. Se pretende evitar que el jugador se vea enfrentado a situaciones donde, tras planificar toda una misión que puede llevar más de una hora en su resolución, acabe por darse cuenta de que la estrategia estaba mal planificada desde el principio. Las recompensas a ciertas acciones son más inmediatas ahora.

Por otro lado, se pretende simplificar al máximo el uso de las acciones básicas con un interfaz más optimizado. Por supuesto, la libertad de acción se mantendrá y será el jugador el que decida cómo resolverlo todo, pero si algo va mal, lo verá antes que en las enormes misiones de «Commandos 2».

UN CAMBIO TÉCNICO

Commandos 3» ha dado también un salto tecnológico importante. El motor gráfico parece el mismo, pero en la práctica es el primer título de la serie que exige una tarjeta 3D.

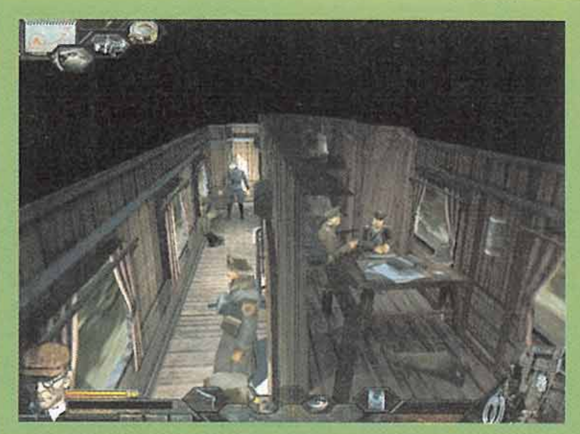
Esto se debe, sobre todo, al trabajo en los escenarios de interiores. Estos se han modelado con gráficos poligonales, incluyendo también a los personajes (protagonistas y enemigos) que aparezcan. Mientras que en exteriores disponemos de las cuatro vistas habituales en la perspectiva isométrica, en los interiores la libertad de rotación del escenario es total. Lo que, a priori, no parece muy complejo de unificar, en la práctica es algo más complicado, ya que el interfaz de usuario debe mantener su funcionalidad en ambas variantes.

Por otro lado, los escenarios exteriores también intentan aportar más variedad y calidad en sus detalles visuales, y ofrecer secuencias de un nivel nunca visto en la serie. Múltiples elementos móviles, no necesariamente interactivos, estarán presentes mientras jugamos (hojas que vuelan, partes del escenario que cambian...), aumentando la sensación de realismo del entorno y potenciando al máximo la ambientación.

EL GRAN ENIGMA

Pero, quizá, uno de los apartados más llamativos de «Commandos 3» sea la opción multijugador. Es la primera vez que los aficionados a la serie podrán enfrentarse entre sí, en partidas estilo "deathmatch", a través de red local o Internet. ¿Cómo se han diseñado estas partidas? Ahí tendremos que esperar para averiguar la respuesta. Pyro, de momento, mantiene un mutismo absoluto sobre los detalles de esta parte del juego. Pero teniendo en cuenta que es un dato confirmado desde el comienzo del desarrollo, pensamos que estará al mismo nivel excepcional que el resto.

Pyro asegura que, de momento, sólo ha desvelado una pequeña parte de todo lo que nos podremos encontrar en el juego, y ya estamos ansiosos por ponerle las manos encima. Algo que podremos hacer allá por el próximo septiembre. ▶▶







LA BELLEZA INTERIOR

El nuevo motor gráfico de «Commandos 3» se deja notar, sobre todo, en los escenarios de los interiores de edificios y vehículos. Por primera vez, la serie «Commandos» exige al jugador disponer de una tarjeta 3D. Y es que el cambio que se ha producido en este apartado ha sido radical. Todos los interiores están modelados en tres dimensiones, con estructuras poligonales (incluyendo los personajes). Pero las posibilidades de gestión del entorno se mantienen similares a «Commandos 2»; esto es, posibilidad de rotar el escenario, mover la cámara y hacer zoom. Este diseño ha supuesto no pocos quebraderos de cabeza para que el nivel de interacción y jugabilidad no sufra variaciones sobre la acción en exteriores, basando ambos diseños gráficos en el mismo interfaz de usuario. Un trabajo sorprendente.

Y ADEMÁS...

HEART OF STONE

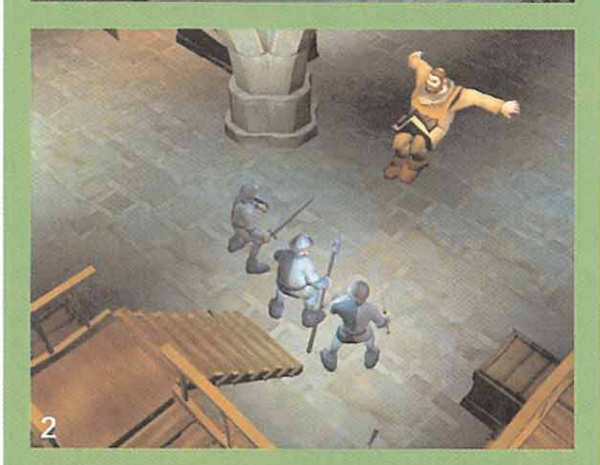
Inclasificable Genialidad

Pyro parece querer especializarse en juegos no sólo de gran calidad, sino de casi revolucionaria originalidad. El titular de "inclasificable" le viene como anillo al dedo a este proyecto, cuyo atractivo es innegable. Aventura, acción, toques de rol, de estrategia... Bebe de numerosas fuentes pero ofrece una personalidad única. ¿Cómo es esto posible?

▶EN PREPARACIÓN: **PC** ▶GÉNERO: **ACCIÓN TÁCTICA/AVENTURA** ▶LANZAMIENTO: **FINALES 2003**

Ambientado en la época medieval, «Heart of Stone» es todo un desafío para mentes inquietas. Sobre el papel parece un juego sencillo. Y lo es, al menos en los intuitivo que resulta al jugarlo. Pero detrás de esa simplicidad se esconde un cúmulo de virtudes de diseño, que al tiempo que lo hacen enormemente atractivo también lo convierten en único.
No es un juego de acción, pero la hay a raudales. No es una aventura, pero exige aguzar el ingenio para resolver problemas. No en un juego de rol, pero se recompensa la experiencia de los personajes. No es un juego de estrategia, pero planificar los pasos a dar y usar los recursos del entorno es muy importante.
En cierto sentido, recuerda a «Commandos». Pero también a muchos otros títulos. No es calco de ninguno, pero se parece a grandes clásicos, aunque posee una personalidad bien marcada. Dentro de su genialidad (lo que hemos visto en la primera versión existente nos hace pensar así), encuentra también su mayor inconveniente. Y es que encasillarlo en un género es imposible.
Su planteamiento básico es el de controlar a tres personajes (que pueden variar de una fase a otra) y resolver enigmas y combatir contra enemigos, en múltiples formas. Un mismo problema puede tener diversas soluciones. Y del ingenio del jugador depende que estas sean más o menos idóneas para progresar en el juego.
Si un personaje queda "noqueado" es posible recuperarlo, pero la estrategia que sigamos, usando nuestras habilidades, nos permitirá hacerlo con mayor o menos dificultad. La maña siempre vale más que la fuerza, pero ésta es necesaria a veces.
Es uno de los juegos más atractivos e interesantes que hemos visto en mucho tiempo. Y, además, sencillo de jugar. Mejor imposible.

1



2



3

SUMA Y VENCERÁS

1- El grupo que manejaremos no siempre se compone de los mismos integrantes, aunque siempre serán tres. A medida que avance la historia iremos alternando a nuestros protagonistas.

2- Cada uno de los personajes de nuestro grupo tiene unas habilidades especiales. Éstas lo harán apto para ciertas tareas, y más torpe e inadecuado para otras.

3- La fuerza es muy útil en ocasiones, pero no siempre es el mejor camino. Aprovechar las características del entorno nos permitirá poner en práctica infinidad de soluciones para cada problema.





1

Y ADEMÁS...

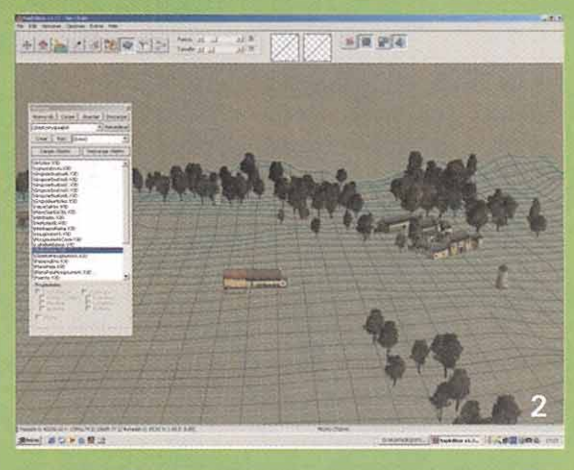
IMPERIAL WARS

Estrategia total

¿Por qué nadie, hasta ahora, había hecho un juego espectacular de estrategia ambientado en la época napoleónica? Quizá, porque se estaba esperando a que Pyro afrontara el desafío. Investigación, documentación, un trabajado diseño y unas ambiciosas metas en IA, interacción con el entorno y fidelidad histórica, son sus credenciales.

▶ EN PREPARACIÓN: PC ▶ GÉNERO: ESTRATEGIA ▶ LANZAMIENTO: 2004

Éste ha sido uno de los proyectos que Pyro ha venido trabajando en secreto durante los últimos meses. Estamos ante un juego de estrategia que, quizá, sea el más "clásico" en los cánones del género, para lo que es habitual en Pyro.
«Imperial Wars» es un nombre de trabajo, no un título definitivo, para un desarrollo cuya aparición está prevista para 2004 (sin concretar el momento), y que se basa en las campañas napoleónicas que tuvieron lugar en toda Europa. No es un título estrictamente histórico, pero sí existe una influencia enorme en este sentido. Algunas batallas estarán basadas en acontecimientos reales, pero sobre todo su realismo viene determinado por las unidades, el detalle sobre armas, tácticas, uniformes, etc.
El corazón del juego es un nuevo motor 3D que alcanza una calidad visual asombrosa, y que se basa en el uso de DirectX 9.
El editor que Pyro ha creado para la creación de los escenarios de batalla es espectacular. No sólo por su eficacia y cómo integra los distintos elementos visuales, sino por la rapidez de trabajo que permite.
Por otro lado, promete ser un auténtico "tour de force" en cuanto a IA y nivel de interacción con el entorno. Las posibilidades de acción táctica que abre son inmensas al tener en cuenta no sólo la orografía del escenario, sino los múltiples elementos que lo integran, como edificios, bosques, etc. y el uso y destrucción de éstos.
El juego integrará el manejo de escuadrones y formaciones, y aparecen figuras específicas de relevancia (generales, mariscales, etc.) que pueden ser determinantes para la acción. Pero no todo son batallas, ya que parte del juego transcurrirá en mapas estratégicos urbanos, donde la diplomacia hará acto de presencia.
En su jugabilidad influirán numerosos apartados: combate, desarrollo tecnológico, tácticas en el campo de batalla, diplomacia, alianzas, experiencia de las unidades... ¿sería exagerado hablar de un «Civilization» en tiempo real, ambientado en la época de Napoleón? Quizá... o quizá no tanto.



2

MIRA AL FUTURO

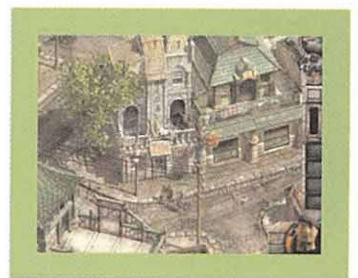
1- De momento, Pyro no quiere desvelar el aspecto que ofrece en su primera versión jugable uno de los proyectos más ambiciosos que ha afrontado jamás. Por ahora, habrá que familiarizarse con esta imagen, que precederá a todas las batallas que dirigiremos por los campos de Europa, en las cargas del juego.

2- El equipo de desarrollo ha creado una serie de potentes herramientas de trabajo, como el editor de mapas, para crear las misiones e integrar, de un modo sorprendente, los complejos sistemas que rigen la dinámica de juego en el proyecto por el momento conocido como «Imperial Wars».

CUATRO PROYECTOS NUEVOS, APARTE DE «DESTINATION BERLIN», MANTIENEN AL ESTUDIO EN UNA ACTIVIDAD FRENÉTICA DE DISEÑO Y DESARROLLO

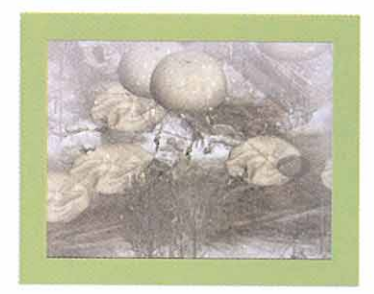







EL SECRETO DE PYRO STUDIOS

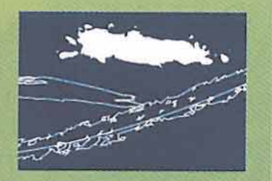
¿Cómo se crea un gran éxito?

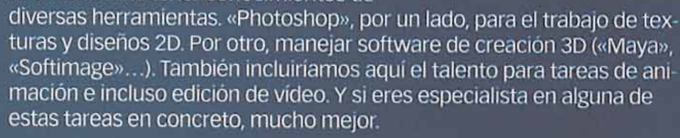



No sabemos si Pyro posee la fórmula secreta del éxito. Pero saben cómo hacer las cosas. Todo se reduce a buena organización y mucho trabajo. Aunque, ¿te has planteado qué necesitarías para trabajar en un estudio como Pyro?

Nadie mejor que los propios chicos de Pyro para contarnos, someramente, qué necesita un buen profesional para crear juegos como los que han salido de este estudio. En concreto, hemos charlado con Javier Arévalo, jefe de proyecto en «Praetorians», sobre el particular, y sus orientaciones básicas pueden dar una idea de aquello que hace falta para probar suerte y, como muy bien afirma, no desesperar si en un primer intento no se consigue el éxito. Crear un juego en la actualidad no es una tarea sencilla. Hace falta tesón, talento, formación, un nutrido grupo de profesionales, una buena estructura y, claro está, apoyo financiero para la producción. Pero en la parte puramente creativa, donde el juego toma forma de principio a fin, existen muchos roles y departamentos, donde los miembros del equipo se distribuyen el trabajo. Diseñar un juego como «Praetorians» o «Commandos» exige aunar esfuerzos y coordinar varios departamentos. Grosso modo, se podría hablar de grandes áreas y situaciones. La preproducción, donde entraría toda la parte de diseño inicial, creación de los departamentos de programación y gráficos, y que puede llevar dos o tres meses, fácilmente, de trabajo. Y la parte de producción, donde esos tres departamentos desarrollan todo ese diseño, y que puede llevar entre uno y dos años. A ello se unirían, en este segundo momento, la composición de música y efectos sonoros, y el departamento de testeo. ¿Qué se necesita para trabajar en cada departamento? Veámoslo.

GRÁFICOS



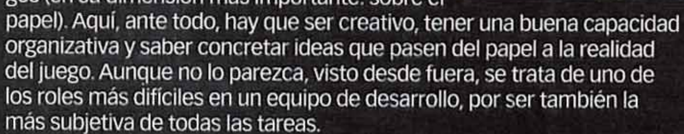


Cualquier formación artística es importante, pero no estrictamente obligatoria. De hecho, muchos integrantes de Pyro son autodidactas. Pero sí hace falta tener conocimientos de diversas herramientas. «Photoshop», por un lado, para el trabajo de texturas y diseños 2D. Por otro, manejar software de creación 3D («Maya», «Softimage»...). También incluiríamos aquí el talento para tareas de animación e incluso edición de vídeo. Y si eres especialista en alguna de estas tareas en concreto, mucho mejor.

PROGRAMACIÓN

La formación técnica en este departamento es un plus muy importante, pero la filosofía es similar al departamento artístico. No es necesario tener un título oficial, pero sí talento. Se valora mucho la experiencia, eso es cierto, pero como en el departamento gráfico la pasión por el trabajo, las ganas de aprender, la motivación y la capacidad de trabajar en equipo son fundamentales. Y, claro, dominar lenguajes de programación. Aunque, si te vas a meter en tareas complejas de motores 3D, saber de matemáticas y física será imprescindible.

DISEÑO



Se puede afirmar, de manera tajante, que no existe, por el momento, ningún tipo de formación real u oficial sobre la tarea de diseñar juegos (en su dimensión más importante: sobre el papel). Aquí, ante todo, hay que ser creativo, tener una buena capacidad organizativa y saber concretar ideas que pasen del papel a la realidad del juego. Aunque no lo parezca, visto desde fuera, se trata de uno de los roles más difíciles en un equipo de desarrollo, por ser también la más subjetiva de todas las tareas.

TESTER

¿Te gusta jugar? Pues ya tienes algo ganado, aunque ni mucho menos es suficiente para ser un buen testeador de juegos, en plan "profesional". Durante el desarrollo de un juego hay que probar muchas cosas. Y muchas veces, la tarea es repetitiva. ¿Qué se valora en un buen tester? Ser un jugador versátil (lo que no implica, necesariamente, ser un gran jugador). En segundo lugar, tener paciencia (mucha). Y, finalmente, ser ordenado y metódico. No basta con encontrar un problema. Hay que saber identificarlo con precisión.

¡DESCÁRGATE LOS JUEGOS DE GAMELOFT EN TU MÓVIL!

RAYMAN 3

¡EL JUEGO DE PLATAFORMA MÁS VENDIDO AHORA EN TU MÓVIL!

RAYMAN® 3
código : 7322



(Nokia 3510i, Nokia 7650, Sharp GX-10, Nokia 3650)

PRINCE OF PERSIA®
código : 2550



(Todos los teléfonos)

MARCEL DESAILLY PRO SOCCER
código : 3816



(Nokia 3410, Nokia 3510i Nokia 3650, Nokia 7650)

SIBERIAN STRIKE
código : 2563

(Todos los teléfonos)

SKATE AND SLAM
código : 6234



(Todos los teléfonos)

DESCARGA
TU JUEGO SIMPLEMENTE

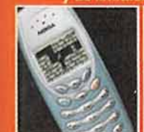
COSTE MEDIO DEL JUEGO 4 EUROS

ENVÍA UN SMS con:
CÓDIGO JUEGO + MODELO MOVIL al **5525***
Ej.Si tienes un 7650, envia CÓDIGO JUEGO 7650
y sigue las instrucciones

LLAMA AL 906 031 355 y ¡sigue las instrucciones!

El juego quedará alojado en tu terminal.
¡ Podrás jugar cuando y donde quieras !
Para descargarte el juego, tu móvil tiene que estar configurado para WAP.
Servicio de soporte técnico: javasupport@gameloft.com

*Via 906 : 0,91EUR/min + IVA. Via SMS 3,12EUR (para la descarga del juego en blanco y negro)y 4,16EUR (por descarga de juego a color). También incurriras en los costes de SMS y WAP que tengas contratados con tu operador. Deberás tener SUFICIENTE crédito para recibir el juego.
Nos reservamos el derecho de utilizar los datos enviados para posibles operaciones futuras. Dispones, no obstante, de un derecho de acceso, de rectificación y de limitación de datos, ya que somos los únicos destinatarios. Para ello puedes dirigirte a www.gameloft.com

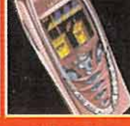

Nokia 3410


Nokia 3510i


Nokia 7650


Nokia 3650


Motorola T720


Nokia 7210


Nokia 5100


Nokia 6610


Nokia 6100


Sharp GX10

WWW.GAMELOFT.COM



© 2003 Gameloft. All Rights Reserved. Rayman 3, Ubi Soft and the Ubi Soft logo are registered trademarks of Ubi Soft Entertainment. Under license by Ubi Soft Entertainment S.A. Based on Jordan Mechner's Prince of Persia. © 1989 Jordan Mechner. All Rights reserved. Prince of Persia is a registered trademark of Jordan Mechner.
Ubi Soft

Preview
PRIMER CONTACTO

Enter The Matrix

Te va a atrapar...

¿No querías conocer la verdad? Para ello tomaste la píldora roja. Pues aquí la tienes. Sí, se está convirtiendo en un juego espectacular. El juego que estabas esperando. ¿Quieres entrar en «Matrix»?

Primera impresión


SÍ nos gusta

- Se ha capturado «Matrix» con fidelidad.
- Controlar a dos personajes diferentes.
- La combinación de distintos géneros.
- Los combates cuando usamos el "Focus". ¡Espectaculares!
- Lo bien diseñado que está el interfaz en la versión PC.


NO nos gusta

- Las animaciones básicas (correr, saltar...) no están tan logradas como las de combate.
- La velocidad de acción en algunas misiones resulta excesiva.
- El detalle en algunos escenarios no es tan alto como se esperaba.

PRIMERA IMPRESIÓN: The Matrix hecho juego con toda fidelidad. Poco más hay que decir.

BUENO REGULAR MALO

Es una de las películas más esperadas del año; eso no te lo vamos a descubrir ahora. Que estás deseando verla, nos lo imaginamos. Que "The Matrix Reloaded" va a ser un exitazo, lo intuimos. Pero, ¿y «Enter The Matrix»? ¿Será tan bueno como esperamos? Déjanos contarte un secreto... (en voz baja). Si te gustan los juegos de acción, te lo aseguramos. «Enter The Matrix» será muy bueno.

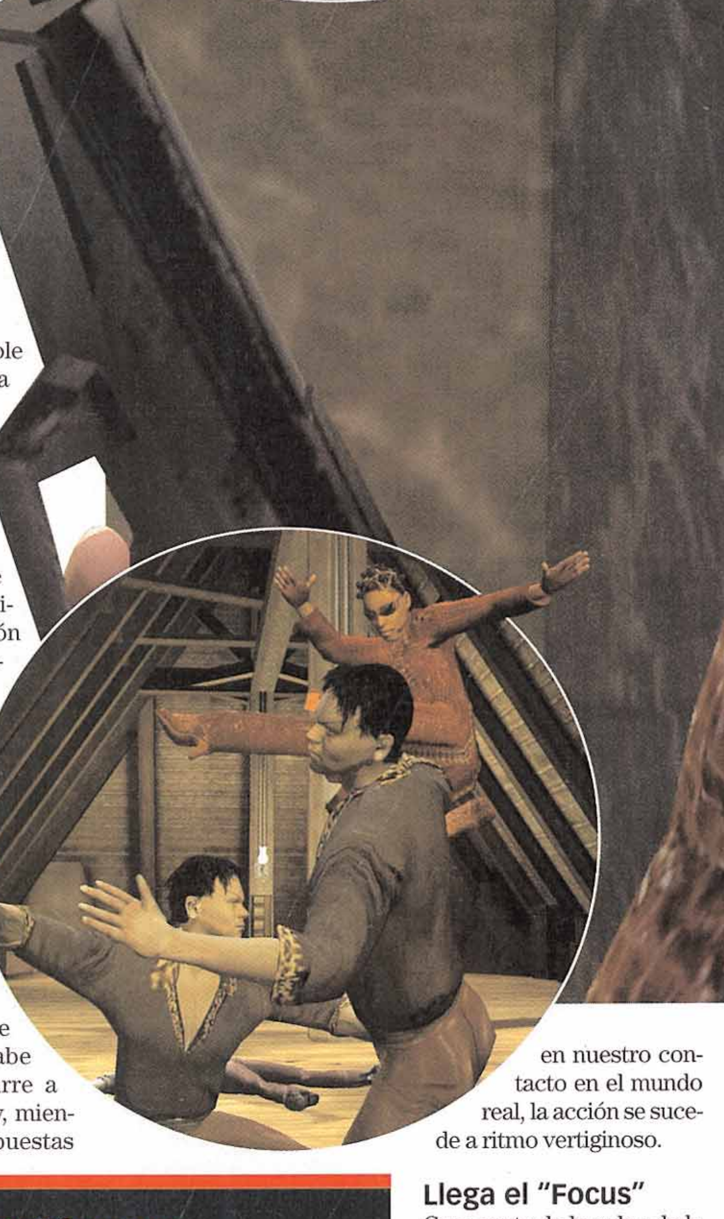
Más allá de Matrix

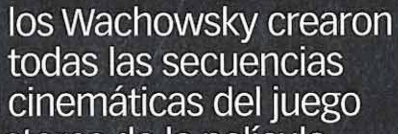
¿Cómo se ha trasladado "Matrix" al PC? Lo que ya te hemos contado sobre el juego gracias a su primera versión se ha puesto ahora casi totalmente al descubierto en la beta a la que hemos puesto las manos encima.

Su diseño se estructura en torno a dos premisas: perspectiva en tercera persona y no dar ni un segundo de respiro al jugador.

Desde el primer instante «Enter The Matrix» te atrapa. No porque sea rabiosamente original. Tampoco porque sea revolucionario. Es tan sencillo como que es "Matrix". Así de simple.

Dos protagonistas, Niobe y Ghost, son los referentes del jugador. Es posible escoger cualquiera de ambos para entrar en el universo "Matrix". Sin restricciones. Pero, también te lo avisamos, de momento no parece que el diseño de misiones o la evolución del juego varíe sensiblemente según cojamos uno u otro. Los primeros compases ya sacuden como un "shock". Carreras, saltos, combates cuerpo a cuerpo, disparos, persecuciones... Los agentes están inquietos. De momento no se sabe muy bien qué ocurre a nuestro alrededor y, mientras buscamos respuestas en nuestro contacto en el mundo real, la acción se sucede a ritmo vertiginoso.





¿Sabías que...

los Wachowsky crearon todas las secuencias cinemáticas del juego con los actores de la película, usando "motion capture"?

Llega el "Focus"

Gran parte de la culpa de la espectacularidad de «Enter The Matrix» reside en el "focus". Un recurso de diseño que en Shiny se han sacado de la manga para recrear las peleas en cámara lenta que se podían ver en la primera película. "Focus" es una especie de "trance" en que entra nuestro protagonista y

Usa el "Focus" y déjate llevar. Salta distancias imposibles sin problemas. Y es que, ya sabes... no hay cuchara.

La pareja protagonista se apoya mutuamente durante los recorridos en coche.

Niobe parece frágil, pero no hay quien le tosa. Ni los tipos peor encarados le amilanan.

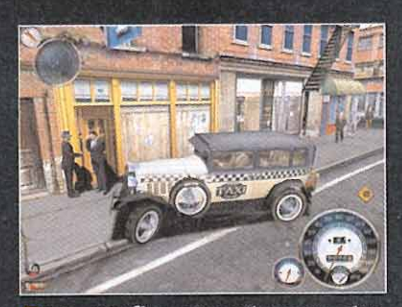
que podemos activar en cualquier momento. Una vez en ese estado la velocidad de acción se ralentiza, podemos llevar a cabo piruetas y combos extraordinarios, dar volteretas, correr por las paredes y golpear a varios enemigos a la vez. Este "focus" se ha diseñado como una barra de energía cuyo porcentaje va bajando cuando está activo, y crece poco a poco cuando no está en uso.

La puesta en práctica, visualmente, es fabulosa. ▶▶

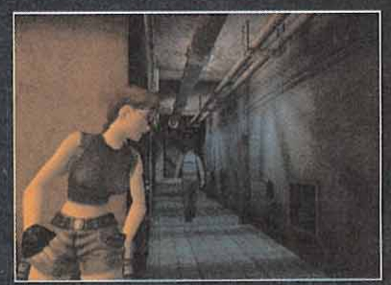
A qué se parece...



«Max Payne» es un juego que se inspiró en "The Matrix", y usó la cámara lenta con gran sabiduría y acierto.



En «Mafia» encontramos otra historia que parece sacada de una película, combinando diversos géneros.



En «Tomb Raider» la acción también usa una perspectiva en tercera persona. El juego es una referencia en este aspecto.

ES ESPECTÁCULO PURO, SOBRE TODO EN LAS SECUENCIAS DE COMBATE, CASI IDÉNTICAS A LA PELÍCULA

Demasiado espectacular, incluso, pues corremos el riesgo de dejarnos embobar por lo que vemos.

Mezclando géneros

El uso del "focus" también es necesario para realizar saltos increíbles o intentar enfrentarnos a los agentes, los enemigos más temibles. Cuando los atacamos y vemos cómo esquivan nuestras balas, o cómo nos dan una paliza en cuanto entramos en el cuerpo a cuerpo, nos vemos obligados a probar distintas tácticas y, muchas veces, poner pies en polvorosa. No es un recurso muy elegante, pero no somos Neo, qué caramba.

Esta versión de «Enter The Matrix», supuestamente a un 80% de su desarrollo total, muestra varias características que suponemos no cambiarán demasiado en su versión final. Por un lado, la acción se desarrolla como un todo. La historia es continua. No hay misiones independientes. El guión se va desgranando poco a poco. Esto también hace que los "cortes" de acción sean numerosos. Es más una unión de múltiples secuencias y escenarios, no demasiado grandes en su tamaño pero sí muy intensos en su acción, que una sucesión de niveles inconexos.

Los saltos más grandes en el diseño de la acción se dan cuando cambia el género en el que nos desenvolvemos. De cuando en cuando, entramos en alguna fase de persecuciones en automóvil, o de salto al mundo real, pilotando el Logos, la nave de Niobe. La intensidad de la acción no decae en estos instantes. Más bien se intensifica. Y ese quizá, es uno de los aspectos a pulir para la versión final del juego. En



¿Sabías que...

Shiny rehusó la oportunidad de adaptar la licencia de "The Matrix" a videojuego cuando se estrenó la primera película?

Esto es «Enter The Matrix». ¿Querías acción, movimientos imposibles y tecnología? Pues, ¡ale hop!, aquí tienes una buena muestra.

La aventura total

DESCIFRAR "MATRIX" no es una tarea sencilla. El sistema oculta bien sus secretos, y sitúa a numerosos enemigos en el camino de Ghost y Niobe para impedir que alcancen sus objetivos de desmontar las defensas de "Matrix". Sin embargo, es posible dar "rodeos" en el sistema. Podemos "hackear" determinadas partes del mismo, accediendo al control de ordenadores, lo que nos abrirá caminos de otro modo inaccesibles.



PERO EL MUNDO REAL, por otro lado, tampoco es un terreno en el que sea sencillo moverse. Conducir el Logos, el aerodeslizador de Niobe, por el intrincado laberinto de las cloacas no es fácil, y mucho menos si nos vemos acosados por hordas de vigilantes. Es sólo un pequeño esbozo de todo lo que nos espera en «Enter the Matrix».

Creando al agente Smith

RECREAR "MATRIX" hasta el último detalle ha sido uno de los principales objetivos. Para ello, el estudio ha unido sus fuerzas con los responsables de la trilogía cinematográfica.

LOS MODELOS 3D de los personajes en el juego han sido creados a partir de imágenes resultantes del uso del escáner sobre los actores. Todos los personajes se han diseñado así.

LA FIDELIDAD que se alcanza es total respecto a la película. Partiendo de modelos en alta resolución, el motor 3D adapta la calidad de los mismos a la acción en tiempo real.

TEXTURAS FOTORREALISTAS se aplican sobre los modelos que maneja el motor gráfico, para potenciar la sensación de inmersión en el juego, y creamos estar en la película.

ocasiones, parece que la velocidad a que se sucede todo es excesiva, en su sentido más literal.

Sencillo e intuitivo

El diseño del interfaz de usuario, en el PC, es de lo más sencillo. Controles similares a cualquier juego de acción en primera persona han sido optimizados para controlar todo lo que se puede hacer.

A esto poco más hay que añadir, de momento, salvo un par de anotaciones sobre el apartado visual. Ciertos escenarios, en ocasiones, adolecen de un gran detalle. Por el contrario, en personajes y animaciones, sucede todo lo contrario. Espectaculares en el caso de los combates. Pero quizá menos trabajadas y reales en acciones básicas (como correr o saltar, por ejemplo).

Algo que llama la atención, sobremanera son las noticias que indican que la versión final tendrá nada menos que ¡¡6 CDs!! Y una cosa, ante todo, es segura. Es todo lo que podías esperar de "Matrix". Espera y verás cómo te engancha, sin necesitar una píldora.

F.D.L.

▶EN PREPARACIÓN:
PC, XBOX, GAMECUBE, PS2
▶ESTUDIO/COMPAÑÍA:
SHINY/INFOGRAMES
▶GÉNERO:
ACCIÓN
▶LOCALIZACIÓN:
SÍ (TEXTOS)
▶FECHA DE LANZAMIENTO:
MAYO 2003
▶PÁGINA WEB:
www.enterthematrixgame.com

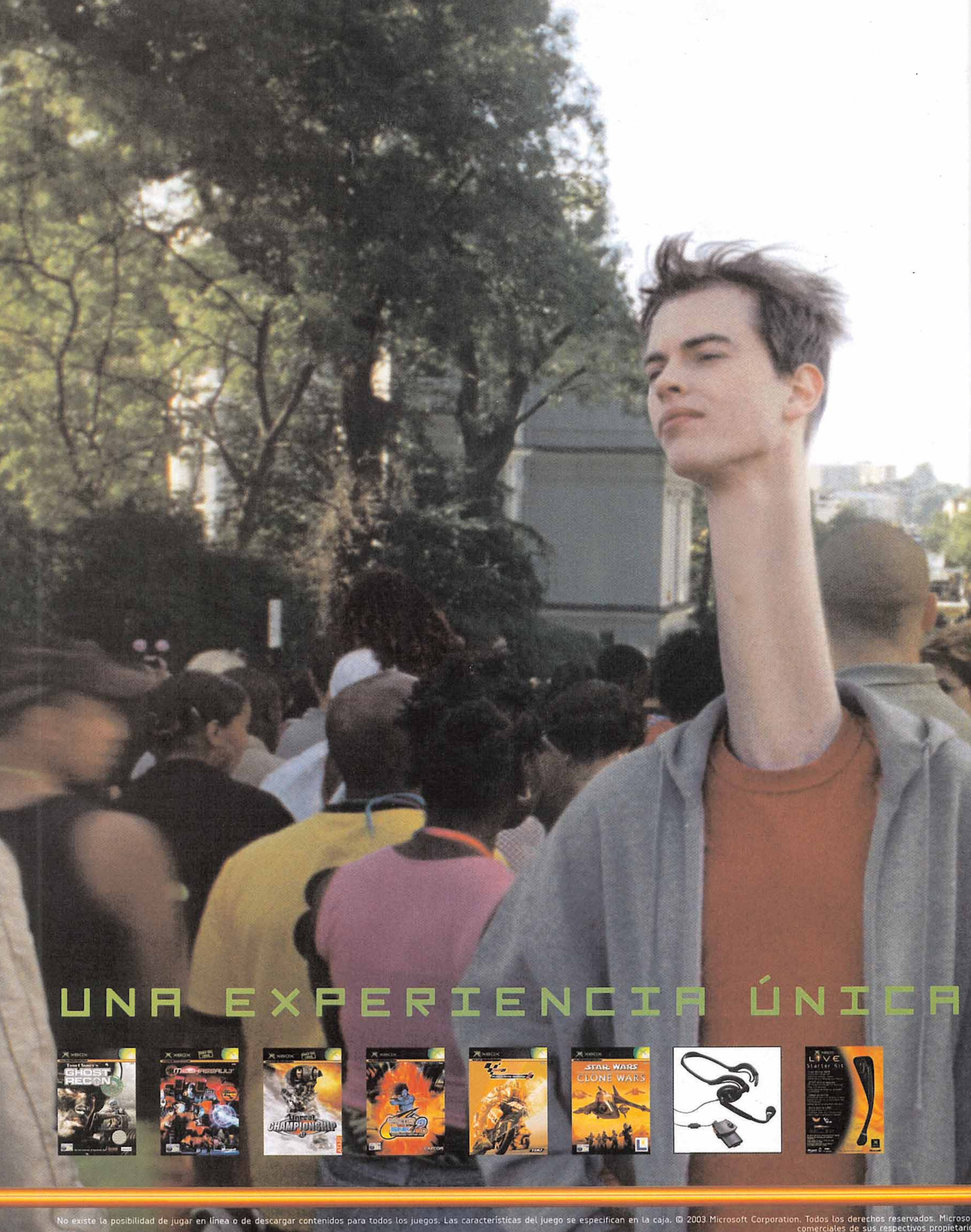


Combos, contras y golpes espectaculares. Todo un juego de lucha dentro de «Matrix»

El enemigo no se anda con chiquitas. ¡Cuidado, que éste tira con bala!



¡Chúpate esa! Los policías no son muy complicados. Pero ten cuidado, por si acaso.


UNA EXPERIENCIA ÚNICA
GHOST RECON
STAR WARS
CLONE WARS
CHAMPIONSHIP
CAPCOM
LIVE
Starter Kit
No existe la posibilidad de jugar en línea o de descargar contenidos para todos los juegos. Las características del juego se especifican en la caja. © 2003 Microsoft Corporation. Todos los derechos reservados. Microsof
comerciales de sus respectivos propietario

ENCUENTRA A TUS AMIGOS.

Utiliza la LISTA DE AMIGOS para localizar a tus compañeros desde cualquier lugar, en cualquier juego.

CREA TU PROPIA IDENTIDAD.

Gracias a tu identidad única podrás hacer crecer tu fama desde cualquier lugar.

SÁCALE MÁS PARTIDO A TUS JUEGOS.

Descárgate niveles extra, armas y personajes.

BUSCA TU PARTIDA.

Con el OPTIMATCH™ encontrarás rápidamente contricantes que estén a tu altura.

HABLA MIENTRAS JUEGAS.

Chatea con tus amigos, comenta estrategias y machaca verbalmente a tus enemigos con el Xbox Voice Communicator.

¿QUIERES SABER MÁS? ENTRA EN XBOX.COM/ES/LIVE

EN JUEGOS DE BANDA ANCHA.

Requerimientos: La consola de videojuegos Xbox, una conexión de banda ancha compatible, y el Xbox *Live* Starter Kit (este kit incluye una suscripción de 12 meses a Xbox *Live*, los auriculares del Xbox Voice Communicator y 3 demos compatibles para Xbox *Live*).

PLAY MORE
PLAY LIVE



Para asegurarse de que un juego es compatible con Xbox *Live*, compruebe si en la caja aparece el logo.

XBOX LIVE PERMITE JUEGO ONLINE

Xbox, los logotipos de Xbox y Xbox Live son marcas registradas o marcas comerciales de Microsoft Corporation en Estados Unidos y otros países. Los nombres de productos y compañías aquí mencionados pueden ser marcas
La suscripción a Xbox Live se vende por separado.

Colin McRae Rally 3

¡Vuela bajo!

¡Cuarta! ¡Reduce! ¡Derecha y se abre! ¡A ras! ¡Sí! ¡Esto era lo que estabas esperando! Velocidad punta, conducción extrema. El crono es tu único enemigo. El realismo es total. ¿Qué es esto? Según apunta, lo mejor en juegos de rallies.

Primera impresión

SÍ nos gusta

- La sensación de velocidad. Total.
- El realismo conseguido en la simulación de la climatología.
- El enorme detalle gráfico alcanzado por el motor 3D.
- La sencillez del manejo (a priori) de los vehículos.
- El comportamiento diferenciado de vehículos, también según el terreno.
- La deformación de los modelos 3D.



NO nos gusta

- Muy, muy exigente en sus requisitos.
- El modo multijugador. La pantalla partida nos parece insuficiente.

PRIMERA IMPRESIÓN: Buenísimo. Pocas veces se ha visto algo tan real en un ordenador.



BUENO REGULAR MALO

Suele suceder, cada vez con mayor frecuencia. Cuando un juego de consola obtiene un gran éxito, su versión para PC está casi asegurada, con unos cuantos meses de diferencia.

Es lo primero que se puede pasar por la cabeza al contemplar la primera versión jugable de «Colin McRae 3» para compatibles. Sin embargo, esta impresión es falsa. Esta versión estaba prevista desde el comienzo del proyecto, junto a las de consolas. Las consolas, y sobre todo la versión de PS2, venden mucho más. Es algo que es de dominio público. Y los juegos de coches también venden más en consolas. Codemasters ha establecido sus prioridades para la consola de Sony; tan sencillo como eso.

Así las cosas, llegó a nuestras manos la versión de preview de «Colin McRae 3» y nos dispusimos a instalarla. Mientras la instalación estaba en marcha, no podíamos pensar sino en qué nos íbamos a encontrar en el monitor pasados unos minutos. ¿Merecería la pena esta versión? ¿Se habría preocupado Codemasters de realizar un producto de tanta calidad como su homónimo en consolas? La respuesta no se hizo esperar.

Calienta motores

Vamos a despejar el misterio. Sí. Esta primera versión de «Colin McRae Rally 3» para PC ofrece un aspecto más que prometedor. En realidad, aún a riesgo de dejarnos llevar por el entusiasmo, es realmente magnífica. Lo primero que deja impresionado es el maravilloso acabado gráfico. Las posibilidades, en este apartado, del PC, superan cualquier posible comparación con las versiones de consola. Excelentes texturas, modelos de vehículos sencillamente insuperables –los más reales que hemos contemplado nunca–, numerosos efectos visuales y un acabado en el entorno de verdadero lujo. Pero claro, por muy bonitas que sean las tapas del libro, hasta que no se lee no se sabe si es bueno. Así que, llega el momento de contemplar sus posibilidades.

¿Sabías que...

éste es el primer «Colin McRae» que no se ha hecho en Codemasters, sino en un estudio externo, en colaboración con la compañía?

Pisa a fondo

Un ligero "¡ay!" se nos escapa cuando entramos en las competiciones disponibles. Por desgracia, esta versión

Manejar correctamente el contravolante evitará que nos salgamos de la trazada en la mayoría de terrenos.

La recreación de todos los vehículos es, simplemente, pasmosa. El detalle, increíble.

Quizá, las peores condiciones climáticas; la nieve pondrá a prueba tus habilidades.

tan sólo tiene incorporada la opción de carrera en la primera etapa de cada campeonato, y muchos de los vehículos no se encuentran disponibles todavía.

Pero la buena noticia es que la jugabilidad, lo más importante, aún en tan restringido modo es de lo más completa. Están incorporados las distintas superficies, las condiciones climáticas cambiantes, las voces del copiloto (en español, sí; y en inglés, las del copiloto real de Colin McRae), etc.

Arrancamos nuestro coche, escogemos entre las opción de cambio automático y manual, y pisamos a fondo. Nos hallamos al volante del Focus. Estamos en Japón, conduciendo sobre asfalto. Y llueve a cántaros.

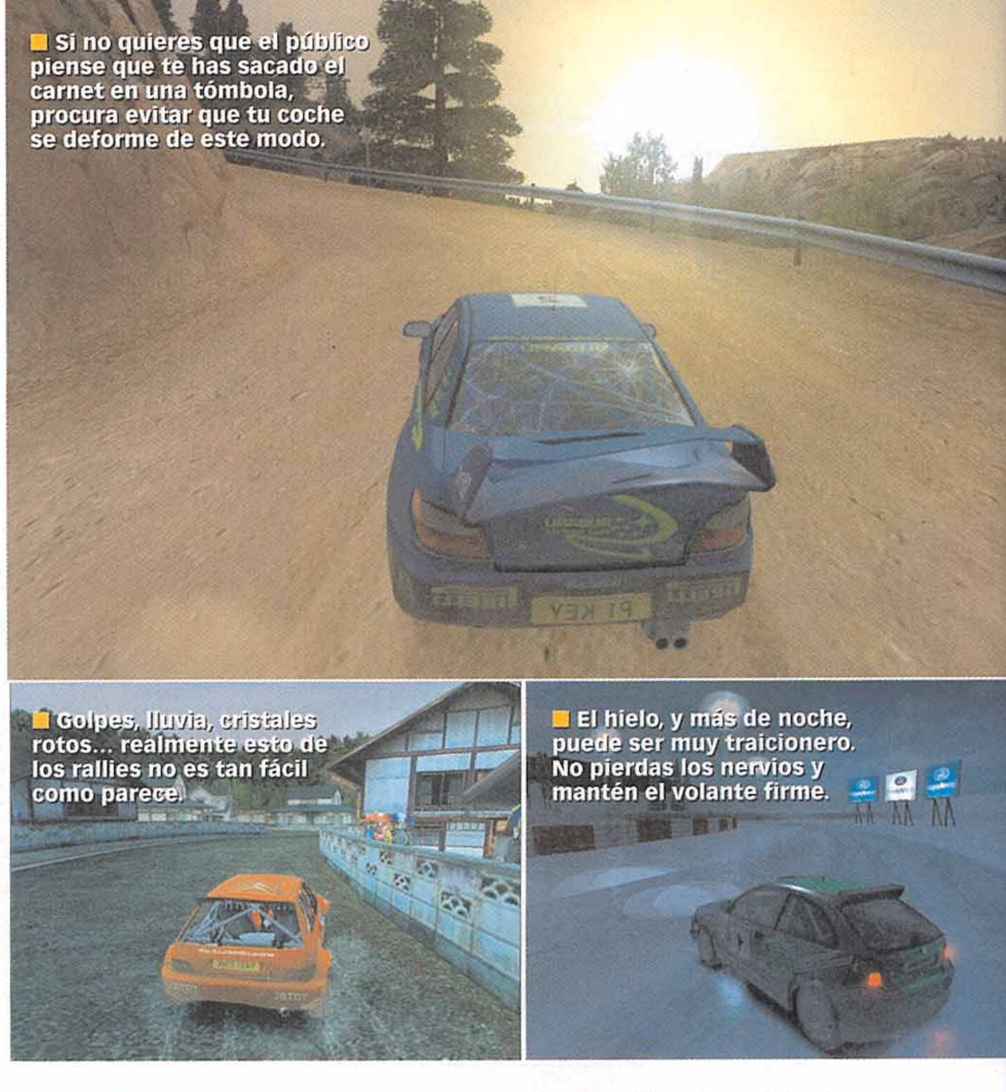
Los primeros compases son fantásticos. La sensación de velocidad es excelente, las reacciones del vehículo sorprendentes –una excepcional simulación física–, y el detalle del recorrido y del coche nos maravilla. Poco a poco, nos vamos ha- ▶▶

A qué se parece...



«Rallisport Challenge» también se ambienta en el mundo de los rallies, pero con un realismo menor.

La competición es mucho más directa en «PRO Race Driver», donde encontramos múltiples rivales.


Si no quieres que el público piense que te has sacado el carnet en una tómbola, procura evitar que tu coche se deforme de este modo.

A NIVEL GRÁFICO ES, POSIBLEMENTE, LA RECREACIÓN MÁS PERFECTA LOGRADA DEL MUNDO DE LOS RALLIES

ciendo con los trucos del contravolante y el uso del freno de mano. Pero vamos a indagar un poco más. Cambiamos a la vista subjetiva, en el interior del vehículo y ¡voila!

Ante nosotros aparece la más perfecta recreación de lluvia, chocando contra el parabrisas, que hemos podido contemplar. Las gotas son reales y se comportan como tales. Cambiamos de nuevo a la vista exterior y vemos como, a consecuencia de un par de choques en giros mal calculados, nuestro coche se va deformando. Y llegados aquí, nos preguntamos: ¿por qué no ser un poco malvados?

Realismo total

Vamos a hacer diabluras. Choques, trompos, saltos, maltrato al vehículo... sorprendente. Todo se deforma, los cristales revientan, los pedazos del vehículos saltan por los aires... y el capó, ante un fuerte golpe, sale volando por encima del coche, como si fuera de verdad. ¡Espectacular!

Probando en distintas superficies, se empieza a comprobar cómo el estudio de desarrollo ha realizado un magnífico trabajo en el apartado de la simulación física. El cambio de conducir en distintos terrenos es más que evidente y, ante todo, muy realista. Cada vehículo posee sus propias características y su comportamiento difiere del resto. Lo demás, depende de la habilidad del piloto.

Pero, claro, aparte de esas opciones aún no disponibles, existen también aspectos que no están tan pulidos todavía. Aunque, como en buena lógica, es de esperar que se solucionen, no los tildaremos aún de defectos.

Golpes, lluvia, cristales rotos... realmente esto de los rallies no es tan fácil como parece.

El hielo, y más de noche, puede ser muy traicionero. No pierdas los nervios y mantén el volante firme.

¡Cielos, es real!





LA CLIMATOLOGÍA tiene un protagonismo decisivo durante el transcurso de las carreras contra el crono. No sólo el comportamiento de los modelos de los vehículos se ve afectado por las condiciones climáticas, que afectan (¡y de qué modo!) al terreno por el que se circula, sino que el efecto conseguido en la vista subjetiva desde el interior del coche, resulta pavorosamente real.

EL REALISMO conseguido en la simulación del efecto de nieve, lluvia, etc. no se limita a un bonito efecto cosmético. Desde el interior de los vehículos este apartado puede condicionar totalmente la conducción. La visibilidad se ve afectada de tal modo que, si ya cuesta ser habilidoso con el volante en condiciones normales, con las gotas sobre el parabrisas creeremos estar en pleno mundial.

¿Sabías que...



ya se prepara la siguiente entrega de la serie y que, debido al cambio de equipo de Colin McRae, tendrá al Citroen Xsara como máximo protagonista?

A corregir

Para empezar, de momento esta versión de preview presenta un grave contratiempo. El código no está depurado y exige mucha –pero que mucha– máquina. Una GeForce 3, 512 MB de memoria y un buen Pentium 4. Además, de momento presenta incompatibilidades con algunas tarjetas, como las ATI. Pero nos aseguran que esto se resolverá. Es de suponer, ya que el juego descansa técnicamente sobre DirectX 9 y las nuevas tarjetas Radeon están optimizadas para la última versión del API de Microsoft. Por otro lado, pequeños fallos gráficos y de sonido en algunas etapas son evidentes. Esto es algo que no debería suponer un problema, ya que otras etapas jugables están perfectas en todo. Así que, demos un voto de confianza a Codemasters.

Pero en el apartado multijugador, de momento parece que la pantalla partida es todo lo que habrá, en esta versión y en la final. Y esto, ya no es tan bueno.

No estaría de más, a nuestro entender, incluir alguna vista más de cámara. La interior es la más real, la exterior, la más vistosa. La intermedia, con la cámara sobre el capó, la más intuitiva. Pero tres vistas tampoco son nada del otro mundo. Quizá una más, con una perspectiva más alejada, estaría muy bien.

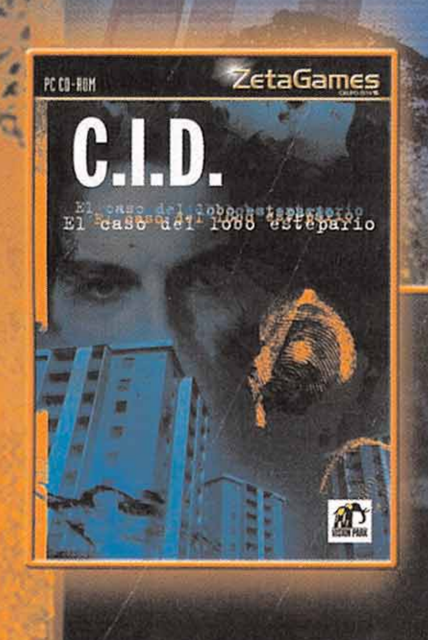
Si todo se desarrolla como parece, no es descabellado afirmar que nos vamos a encontrar con el mejor juego de rallies jamás creado para PC. No es una afirmación arriesgada, a tenor de lo que hemos visto y jugado. Y mucho más si contamos con un buen volante.

Lástima del multijugador pero, mejor, esperemos. Quizá Codemasters nos tenga preparada nueva sorpresa para cuando «Colin McRae Rally 3» esté recién salido del horno. Disponte a vivir la carrera de tu vida.

F.D.L.

▶En preparación:
PC
▶Estudios/Compañía:
CODEMASTERS
▶Género:
VELOCIDAD/SIMULACIÓN
▶Localización:
Sí (textos y voces)
▶Fecha de lanzamiento:
JUNIO 2003
▶Página web:
www.codemasters.com

C.I.D.









ZetaGames
GRUPO ZETA

PAN VISION

Hidden & Dangerous 2

Golpes de mano

Illusion Softworks se vuelve a subir al carro de la guerra. No, no son otra panda de violentos probelicistas. Es que la 2ª Guerra Mundial sigue dando mucho juego y, caray, que eso de que «Hidden & Dangerous» regrese, pues nos encanta.

Cuando en 1999 apareció «Hidden & Dangerous», su planteamiento fue revolucionario: Combinaba, con gran acierto, acción y ciertas dosis de estrategia, poniéndonos al mando de 4 soldados en misiones arriesgadas en suelo enemigo. Hoy, esta fórmula es una prolífica variante del género de acción, llamada "táctica". Y con todo, hay algo en «Hidden & Dangerous 2» que sigue inalterable, exclusivo de ambas entregas.
La clave está en que los desafíos de cada misión no se limitan a presentar unos objetivos sin más, sino que nos implican en una aventura llena de riesgo a cada paso: solos, en zona hostil, llevando a cabo una misión crucial para ganar la guerra y contando con lo puesto: nuestro talento táctico y cuatro soldados que deben actuar coordinados para, en definitiva, sobrevivir.

En la línea enemiga

Los primeros años de la Segunda Guerra Mundial eran de total incertidumbre y Gran Bretaña estaba prácticamente sola para combatir a las fuerzas del Eje. Su capacidad ofensiva entonces estaba casi reducida a la actuación de comandos, que operaban en la retaguardia enemiga, con audaces golpes de mano. Llevar éstos a buen término será precisamente, como en la primera parte, nuestro objetivo en «Hidden & Dangerous 2». Bajo el mando de los SAS (Servicios Especiales Aéreos), contaremos con 30 soldados, de entre los cuales elegiremos varios para la campaña y, de estos, cuatro por misión. ¿Pero cómo manejar a los cuatro soldados? El juego nos permitirá tomar el control de cada miembro en cualquier momento, –dejando el resto a cargo de "su" IA, con o sin órdenes específicas–. Contaremos con la perspectiva en primera o en tercera persona y podremos adoptar distintos movimientos –reptar, agacharnos, correr...– todos necesarios para sobrevivir.

Personal especializado

Pero, a pesar de lo anterior, en numerosas situaciones se hará preciso que tomemos el control conjunto de todo el equipo, para contar con el apoyo mutuo, de ma-

¿Sabías que...
el juego nos permitirá pilotar vehículos tan exóticos como un minisubmarino o uno de los primeros helicópteros de la historia?

Primera impresión

SÍ nos gusta

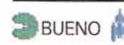
- El sensacional diseño de las misiones.
- Que nuestro comando adquiera experiencia.
- El rigor en la recreación de armas, vehículos y uniformes.
- Disponer de 30 soldados con distintas características.
- El realismo en la ambientación de los escenarios.

NO nos gusta

- La IA de los personajes plantea aún algunos interrogantes.
- El control de cada soldado quizá no nos resulte cómodo.
- La coordinación del equipo puede no ser la adecuada ni sencilla.



PRIMERA IMPRESIÓN: Estupenda acción táctica con una atmósfera bélica y trabajo en equipo.

BUENO REGULAR MALO

Los enemigos reaccionan ante cualquier indicio de nuestra presencia. Si oyen o ven algo extraño saldrán a buscarnos y se activará la alarma.

La labor de documentación en la recreación de armas, uniformes, vehículos y escenarios parece muy buena.

A veces, será inevitable tener un choque frontal contra el enemigo para acceder a uno de los objetivos de la misión.

nera que cada uno de los soldados pueda realizar el trabajo en el que está especializado. Para estos casos será muy útil un mapa táctico 3D del escenario. Así, empleando unas cuantas órdenes, podremos hacer que actúen simultáneamente.
La selección de los soldados debería responder a las necesidades tácticas del objetivo en cada misión; pero al iniciar una campaña no sabremos cuáles serán exactamente las órdenes de nuestro alto mando. Por esta razón el grupo deberá contar, en la medida de lo posible, con especialistas en diversas materias. Cada soldado tendrá distintas características de resistencia, sigilo, puntería, capacidad de reacción y fuerza. Por otra parte, cada uno contará con un inventario de armas y equipo auténticos de la época que previamente habremos repartido. Un elemento innovador, con respecto a la primera parte, es que los soldados podrán adquirir experiencia en las mi- ▶▶





En «Ghost Recon» controlamos también a un grupo de operaciones especiales, pero en la época actual.



En «Vietcong» interviene la táctica pero no existe planificación de las misiones de forma explícita.

EL COMPONENTE TÁCTICO DE LAS MISIONES DA LUGAR TAMBIÉN A EMOCIONANTES E IMPREVISIBLES SITUACIONES



Es muy importante coordinar a los miembros del comando para realizar asaltos conjuntos y cubrir a los soldados más expuestos.

Las misiones se llevan a cabo por lugares de todo el mundo, desde el desierto, en África, hasta Londres.

Operar con sigilo para garantizar el factor sorpresa es una de las constantes de casi todas las misiones.

siones haciéndose cada vez más valiosos en el combate y, al mismo tiempo, claro está, causando mayor desequilibrio entre nuestro comando en el caso de ser abatidos o capturados.

El plan en marcha

El juego contará con 23 misiones de campaña distribuidas en nueve escenarios, desde el desierto africano frente al Afrika Corps, a bases noruegas del Círculo Polar Ártico, la jungla Birmana, el territorio montañoso de la actual República Checa o el mismo Londres, bajo el ataque aéreo de la Luftwaffe. Nuestro grupo tendrá fundamentalmente misiones de espionaje, rapto de una personalidad enemiga, sabotaje o destrucción de enclaves importantes.

Antes de cada misión asistimos a un sumario o "briefing" en el que, de un modo gráfico, se nos informa de los objetivos que debemos cumplir, los peligros y las particularidades del lugar en donde se llevará a cabo la misión (estructura del terreno, número de enemigos, nivel de vigilancia, rutas...). Según la misión que nos encomienden, es posible resolver los objetivos secuencialmente, o en el orden que mejor nos convenga.

No obstante, no siempre los informes de inteligencia nos van a aportar todos los detalles y además podremos sufrir contratiempos a lo largo de la campaña, con lo que es muy posible que nos encontremos teniendo que dar respuesta a situaciones imprevisibles. Estas sorpresas, que no son sino giros en la acción de una campaña, desafiarán nuestra capacidad táctica para hacer que nuestro comando salga indemne de las circunstancias más difíciles. Por otro lado, estas sorpresas lograrán romper la propia rutina del juego, en la que, generalmente, podremos planear cada operación al detalle.

Tecnología con precedentes

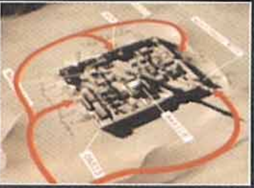
Uno de los objetivos primordiales de Illusion Softworks en el desarrollo de «Hidden & Dangerous 2» es que el producto final pueda adaptarse, mediante numerosas configuraciones, a ordenadores de distinto potencial. Para ello, el juego usará una versión evolucionada del motor «LS3D», empleado en «Mafia» o en el más reciente «Vietcong». Gracias a esta tecnología, los escenarios exteriores del juego tendrán una enorme dimensión y un alto grado de detalle visual, integrándose también en ellos otros entornos interiores. Encontraremos, por otro lado, un buen nivel de interacción con objetos, y una física muy realista en disparos y explosiones.

Se ha puesto un énfasis especial en la IA, tanto de los enemigos como de los miembros de nuestro comando: al fin y al cabo, será uno de los elementos básicos de la jugabilidad del título. Al menos, la IA ha de ser lo suficientemente compleja como para que las reacciones de los personajes resulten convincentes y permitan, por ejemplo, que los soldados se apoyen mutuamente o se oculten si están en desventaja.

Otro elemento fundamental en «Hidden & Dangerous 2» es el diseño de las misiones. Complejas y muy elaboradas, sobre las misiones recae gran parte del interés y calidad del juego. Aparte, queda esperar que se resuelva correctamente el control de los personajes. Si Illusion Software lo logra, pronto estaremos ante un juego absorbente. Difícil sí, pero irresistiblemente adictivo.

S.T.M.

Comandos versátiles

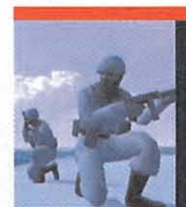




LA DIVERSIDAD DE MISIONES y objetivos implica que nuestros soldados deban estar preparados para todo. Antes de cada misión trazaremos un plan de actuación que intente neutralizar la vigilancia enemiga. Dotar al grupo de un equipamiento adecuado y la sincronización de movimientos resultará fundamenta para lograr buenos resultados.

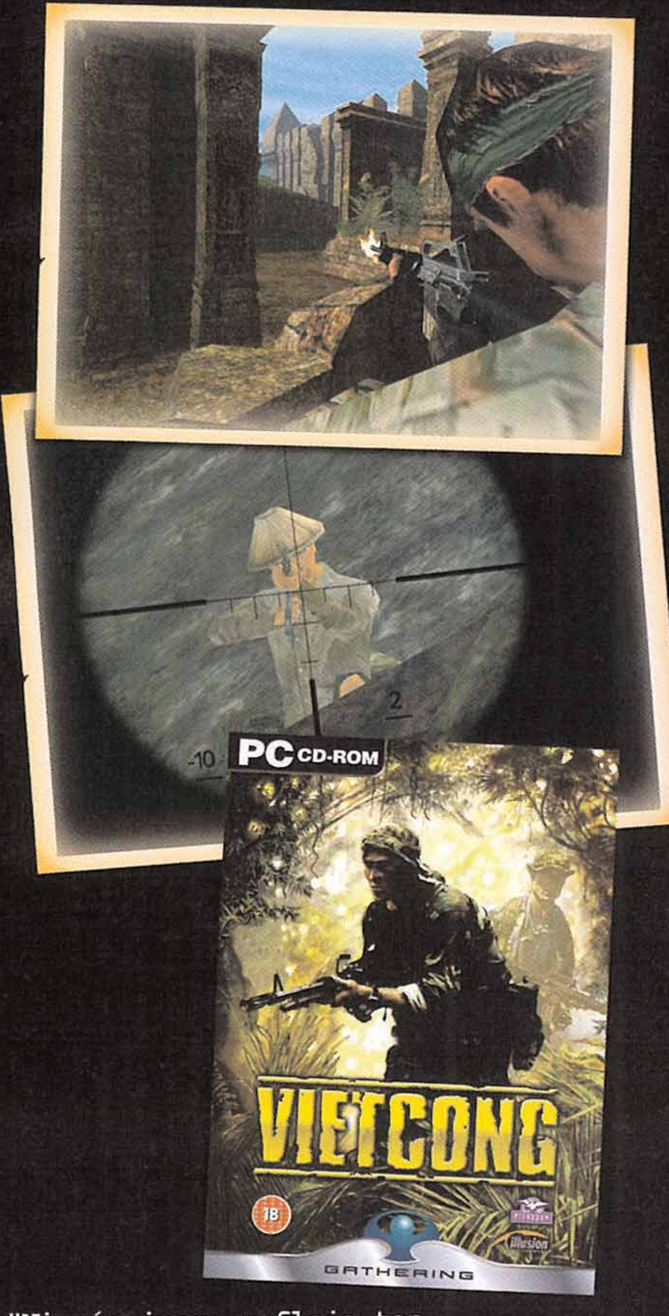
EL ARMAMENTO a nuestra disposición en el juego comprenderá gran variedad de pistolas, fusiles de asalto, sub-fusiles, ametralladoras, granadas, bazokas, rifles con mira telescópica, e incluso un lanzallamas. Todos los modelos de armas de distinta nacionalidad, estarán perfectamente replicados no sólo en su aspecto externo, sino en su capacidad de munición, alcance, y precisión, en especial la de la trayectoria balística de los proyectiles.

¿Sabías que...



para la banda sonora de «Hidden & Dangerous 2» se han grabado con una orquesta de 42 músicos todos los temas que van a escucharse en el juego?

- En preparación: **PC**
- Estudios/Compañía: **ILLUSION SOFTWORKS**
- Género: **ACCIÓN TÁCTICA**
- Localización: **Sí (textos y manual)**
- Fecha de lanzamiento: **JUNIO 2003**
- Página web: ***www.hidden-and-dangerous.com***



"Ningún juego refleja tan fidedignamente como "Vietcong" el horror, el miedo y la paranoia que sintieron los soldados norteamericanos en la guerra de Vietnam."
MICROMANÍA

"Vietcong es un FPS que te mete de lleno en la guerra de Vietnam. Su soberbia ambientación hace que cada misión sea como contemplar un documental de la guerra vietnamita."
MERISTATION

VIETCONG









© 2002, 2003 Vietcong. Desarrollado por Pterodon a.s. Pterodon y el logo de Pterodon son marcas comerciales de Pterodon a.s. Illusion Softworks a.s. Illusion Softworks y el logo de Illusion Softworks son marcas comerciales de Illusion Softworks a.s. Gathering, el logo de Gathering, Take 2 Interactive Software y el logo de Take 2 Software son todos marcas comerciales de Take 2 Interactive Software. Todas las otras marcas comerciales son propiedad de sus dueños respectivos. Editado por Gathering. Todos los derechos reservados.

¡EL MIEDO ES TU PEOR ENEMIGO!

www.vietcong-game.com

Virgin PLAY

WWW.VirginPLAY.ES

NO RECOMENDADO PARA MENORES DE 18 AÑOS

aDeSe +18

Chaser

Si te gusta la acción... ¡Prepárate!

Imagina que te despiertas en una nave. Es el año 2044, no te acuerdas ni de tu nombre y, sin saber cómo, las balas silban a tu alrededor. Y, lo que es peor, eres la presa. Levántate y sal zumbando. Acabas de entrar en el mundo de «Chaser».

Primera impresión


SÍ nos gusta

- Que no esté dividido en misiones independientes, y desarrolle el guión como un todo.
- La IA promete ser realmente buena.
- Que no todo sea acción.
- Que la integración de las cinemáticas dé continuidad a la historia y a la acción.


NO nos gusta

- Demasiado difícil en ocasiones, sobre todo contra grupos numerosos.
- Que el multijugador, de momento, sólo sea el típico "deathmatch".
- Quizá se echa de menos algo de "fantasía" en el armamento.

PRIMERA IMPRESIÓN: Muy atractivo en su primera versión. Realmente prometedor.



Qué hace bueno a un juego de acción 3D. ¿Es acaso el motor gráfico, la IA, el protagonista, o quizá los enemigos? ¿Se trata más bien de lo variado de la acción, la precisión y realismo de las armas? Podríamos pasarnos horas debatiendo, pero la única realidad es que un buen juego de acción necesita todo eso, además de una buena ambientación y esos detalles que lo pueden hacer especial, y que se conocen entre los estudios de desarrollo como el "factor X".

Y parece que «Chaser», el desarrollo que los eslovacos de Cauldron se traen entre manos, tiene para dar y tomar de todo ello.

Un agitado despertar

El protagonista de la agitada historia que cuenta «Chaser» da nombre al propio juego. John Chaser despierta, aquejado de amnesia, en el HMS Majestic, una nave espacial con destino a Marte. Es el año 2044, aunque eso poco le importa a John en cuanto se da cuenta de que es perseguido por un grupo de fieros soldados, que no vacilarán en acabar con él en cuanto se presente la ocasión. John no tiene muy claro qué hacer. Está confuso y perdido. Pero sabe que no se puede quedar parado.

Ese es el comienzo de la aventura en que nos vemos sumergidos, nada más arrancar el juego. Poco a poco, a medida que avanzamos en la historia, vamos descubriendo algunos de sus secretos. En buena medida, la estructura narrativa de «Chaser», con abundantes secuencias cinemáticas –algunas haciendo uso de la técnica del "flashback"– nos van revelando lo que ocurre con nuestro protagonista, y con el entorno que lo rodea. Pero saber quiénes somos, qué hacemos allí y por qué están pasando todo, es algo que sólo tendremos claro al final del juego. Según afirman los autores del juego, su objetivo principal era, desde el comienzo, desarrollar un juego con estilo cinematográfico y que no diera un respiro al jugador ni un segundo. Aunque afirman que esto puede sonar muy tópico, aseguran que basta con jugar unos minutos con «Chaser» para comprobar que no se está ante un juego de acción más. Razón, no les falta, por lo que hemos visto. El primer acercamiento a «Chaser» demuestra que el tiempo invertido en su desarrollo ha estado bien

¿Sabías que...
este es el primer juego de acción diseñado por Cauldron, autores entre otros de «Spellcross» y «Battle Isle: The Andosia War»?

La IA es uno de los apartados más destacados, con enemigos capaces de plantarnos dura batalla, mucho más si atacan en grupo, con movimientos coordinados.

No todos los objetos del escenario servirán de parapeto. Esconderse tras un cristal no es muy efectivo.

«Chaser» combina con maestría escenarios exteriores con interiores.... bueno, y con subterráneos.

empleado. La tecnología es sólo la punta del iceberg. Es cómo se ha usado, cómo se desarrolla la historia y los giros que da ésta, lo que hace de «Chaser» un más que digno heredero del espíritu de títulos tan conocidos como «Half-Life» o «Mafia», por citar algunos ejemplos representativos.

No sólo acción

Un detalle muy atractivo de «Chaser» es la forma en que cambia el estilo de juego, según la situación. No es que se abandone la acción en algún momento, pero sí se hace más pausada. Es importante señalar que «Chaser» no está dividido en misiones inconexas, sino que la acción se desarrolla de manera continua, de principio a fin. Como en «Half-Life» o el primer «Unreal», para que os hagáis una idea. Ello implica que, en ocasiones, las situaciones pasan de lo más acelerado a un tono bastante más reposado. A veces hay que pensarse el siguiente paso que ▸▸



A qué se parece...

La situación temporal futurista coincide con «Red Faction», aunque «Chaser» es más realista.

El trasfondo de espionaje y el protagonista recuerdan a «James Bond 007 Nightfire».



El ligero toque futurista, y los escenarios localizados en Marte, nos harán recordar a otro juego de acción aparecido no hace muchos meses, «Red Faction».

EL GUIÓN ES CLAVE EN EL JUEGO. OFRECE UNA HISTORIA ATRACTIVA Y ABSORBENTE, AMÉN DE ACCIÓN CONTINUA

dar, incluso usando el sigilo, mientras que en otros instantes nos dolerá el dedo de tanto darle al gatillo. Además, con el tiempo, esa situación de presa da un giro radical, y pasamos de cazado a cazador.

Grandes protagonistas

Los enemigos a los que dar caza son muy variados, pasando por soldados, mafiosos, comandos especiales, asesinos a sueldo, etc. Y aunque el objetivo principal es mantenernos vivos, a veces hay que afrontar una nueva situación de forma distinta a la anterior. En ello influye también el tipo de enemigo y el entorno donde hacerle frente.

La IA de los enemigos se perfila realmente buena. Los personajes pueden oír, ver, descubrir pisadas, descubrir cuerpos que hayamos dejado atrás, dar la alarma, apoyarse en refuerzos, usar el entorno en su provecho... vamos, todo un desafío al jugador más experimentado. En esta primera versión aún hay algunos detalles que arreglar y pulir, pero el conjunto funciona bastante bien.

Todo nos sumerge en un entorno de lo más realista, y no sólo por el comportamiento de los enemigos. El diseño de escenarios, pese a ser futurista, por ejemplo, no es de "fantasía", lo que refuerza esa sensación de estar inmersos en un mundo real. Todo parece verosímil, desde los variados escenarios hasta las armas. Quizá demasiado, a veces, puesto que en ocasiones se pierde ligeramente ese toque de ciencia ficción, pese a encontrarnos en escenarios de Marte; bueno, al menos según lo que uno puede imaginar de Marte, claro.

Más que tópicos

«Chaser» parece haber sido muy pensado desde el comienzo de su diseño. Podría haberse limitado a ser un juego de disparos con una ambientación un tanto exótica, pero seguro que tendría su público. Sus autores, han preferido apostar fuerte y aunque todos los tópicos que se pueden esperar de un juego del género están ahí,están muy bien adaptados a la situación y a la historia, y magníficamente apoyados, al menos en esta primera versión –con todo lo que ello conlleva de ligeros fallos– con la tecnología y la jugabilidad.

El conjunto se muestra sólido en su combinación de acción directa, sigilo, exploración... Y el uso de una narración ágil, mediante las secuencias cinemáticas y el cambio constante de situaciones, ambientes y escenarios y, lo más importante, sin perder jamás el hilo de la historia, que se desarrolla de forma continua, ayuda a meter al jugador en el mundo que recrea.

Un conjunto sólido

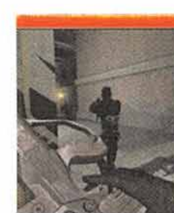
«Chaser» promete. Y mucho. Técnicamente se revela como muy notable en su primera versión jugable, y lo mejor es que este apartado es sólo el cimiento de un edificio de acción muy atractivo, capaz de tenernos horas enganchados a su sugerente guión. Un pero importante, en esta versión: el modo multijugador. En principio, se habla de una variedad notoria de modos para varios usuarios, pero de momento sólo hemos podido confirmar un "deathmatch" de lo más típico. No es algo malo, desde luego, aunque quizás insuficiente, teniendo en cuenta lo sólido del apartado individual. Esperaremos, en todo caso, a una versión final, donde podamos despejar todas las dudas que «Chaser» pueda mostrar en este momento. Pero una cosa es segura, y es que Cauldron ha hecho hasta ahora un buen trabajo. Y si todo va como debe, lo finalizará igual de bien.

D.D.F./F.D.L.

El realismo de las armas se mantiene en otros apartados del juego, como las logradas animaciones.

El modo multijugador, según sus autores, dispondrá a su vez de varios estilos de juego.

¿Sabías que...

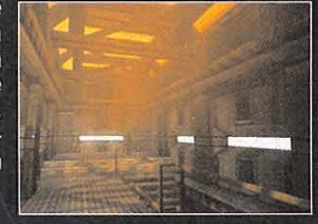


Además de «Chaser», los chicos de Cauldron están trabajando en una futura adaptación al ordenador de las aventuras de "Conan, el Bárbaro"?

Al servicio del guión

EL MOTOR es la base técnica de «Chaser» pero, según afirman sus creadores, es tan sólo una sofisticada herramienta al servicio del guión. Éste apartado es el que realmente se pretende potenciar durante todo el desarrollo de la acción. Sin embargo, la potencia de «CloakNT» es vital para conseguir los objetivos deseados en el diseño del juego.

EL DETALLE Y REALISMO alcanzados, no sólo en el apartado del diseño gráfico, sino en la precisión con que el juego permite desenvolverse al jugador en sus acciones, sólo son posibles gracias al motor 3D.



El buen uso que se hace del motor en la estructura narrativa del juego, nos hace creer, en ocasiones, que nos encontramos dentro de una película de acción.

- En preparación: **PC**
- Estudios/Compañía: **CAULDRON/JOWOOD**
- Género: **ACCIÓN**
- Localización: **SIN CONFIRMAR**
- Fecha de lanzamiento: **OTOÑO 2003 (ESTIMADA)**
- Página web: ***www.chasergame.com***

Championship MANAGER

TEMPORADA 02/03

"La oportunidad perfecta para dirigir tu club de fútbol"



Licencia oficial de la LFP, todos los clubes y jugadores de Primera y Segunda División de la Liga Nacional de Fútbol Profesional.

Con 39 ligas nacionales y más de 200.000 futbolistas y empleados, todo el mundo del fútbol está al alcance de tu mano.

Traspasos, entrenadores, tácticas, entrenamientos, ojeadores y el partido crucial. ¡No hay ningún juego de gestión deportiva más completo y preciso!

Nueva vista de partido en 2D que te permite ver exactamente dónde funcionan o fracasan tus tácticas.







EIDOS
INTERACTIVE



WW II: Frontline Command

¡Conquista Europa!

Pues no. No parece el momento ideal para hablar de guerra, pero debe ser que los Bitmap Brothers están en otra onda. Y es que si todo se ciñe a ofrecer un juego (guerra de mentira) tan atractivo como éste, la cosa ya pinta mejor.

Primera impresión

SÍ nos gusta

- Su equilibrio entre realismo y sencillez.
- Elementos novedosos como el radio de escucha de unidades enemigas o la línea de visión del francotirador.
- El motor gráfico, versátil y práctico para planear estrategias sencillas o complejas.
- Que sea de los Bitmap Brothers. ¡Nos encanta tener un nuevo juego de estos chicos!

NO nos gusta

- La eliminación de recursos puede no satisfacer a los fans habituados al sistema.
- Los escenarios parecen un tanto vacíos.
- Puede quedar corto en número de misiones.

PRIMERA IMPRESIÓN: Muy original, estará entre los mejores en la estrategia en tiempo real.


BUENO REGULAR MALO

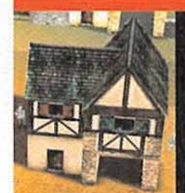
Acercar un género como el bélico a un público generalista es algo al alcance de muy pocos títulos. La saga «Command & Conquer» lo ha logrado a lo largo de los años gracias a una interfaz sencillísima, unidades originales y mucha espectacularidad, pero a costa de sacrificar el realismo de las contiendas. El reto que los míticos Bitmap Brothers (los creadores de, entre otros, «Z: Steel Soldiers») se han propuesto con este «Frontline Command» no es moco de pavo: conjugar la sencillez de los juegos de Westwood con el realismo del mejor "wargame". Para ello, han comenzado tomando tropas reales de la 2ª Guerra Mundial y se han planteado elementos tan novedosos como atrincheramiento de divisiones, líneas de visión para unidades especiales, niveles de moral en función de las tropas amigas (o enemigas) que haya en las cercanías, y un radio de escucha similar al de los soldados nazis de la serie «Commandos».

A continuación, han seguido eliminando el elemento más característico de cualquier juego de estrategia en tiempo real: los recursos del tipo oro o tiberio. Ahora, son las tropas los propios recursos, algo parecido a lo que hizo Pyro en «Praetorians», pero aún más osado. Y para que todo funcione llevan meses desarrollado una interfaz que evite las estadísticas y los datos superfluos y resulte tan sencilla como la de «Generals».

Y por lo que Micromanía ha podido comprobar hasta ahora, funciona. Y muy bien.

Dos estilos de juego

Hablando ya de la estructura del juego, estará dividido en dos campañas. La primera, con 12 niveles que se pueden considerar introductorios, de corte muy arcade. La segunda, el "Modo Veterano", la podremos afrontar cuando ya controlemos los distintos tipos de tropas y opciones tácticas; constará de 25 niveles de desarrollo muy abierto, en los que tanto la naturaleza de cada misión como sus objetivos variará dependiendo de cómo lo estemos haciendo en las misiones anteriores. La diferencia entre ambos modos, será enorme, tanto en su dificultad como en su planteamiento táctico. Para llevar todo a buen puerto, dispon-



¿Sabías que... los creadores del juego se han basado en libros de historia, cientos de páginas web sobre la 2ª G.M. y visitas a museos del ejército?

La línea roja que se aprecia alrededor del tanque indica el área de efecto de moral sobre las tropas amigas en las proximidades.

La interfaz está optimizada para no tener en la pantalla elementos que nos distraigan.

Podemos planear el ataque de las bases enemigas desde distintos frentes.



A qué se parece...



«Sudden Strike 2» dispone de una ambientación bastante similar y también unidades muy realistas.



La interfaz es tan sencilla como la de «C&C Generals» y comparte con él otras similitudes gráficas.

dremos de un entorno 3D que permite rotar la cámara en cualquier dirección y aplicar varios niveles de zoom panorámico y de profundidad. Así, podremos tener un control absoluto del campo de batalla y distribuir adecuadamente las unidades para plantear emboscadas, infiltrarnos en ciudades o poner morteros y francotiradores en las colinas cercanas al objetivo. Dentor de poco os contaremos si la versión final de «Frontline Command» logra marcar este punto de inflexión en la estrategia en tiempo real que promete la versión beta. Viniendo de quien viene, seguro que sí.

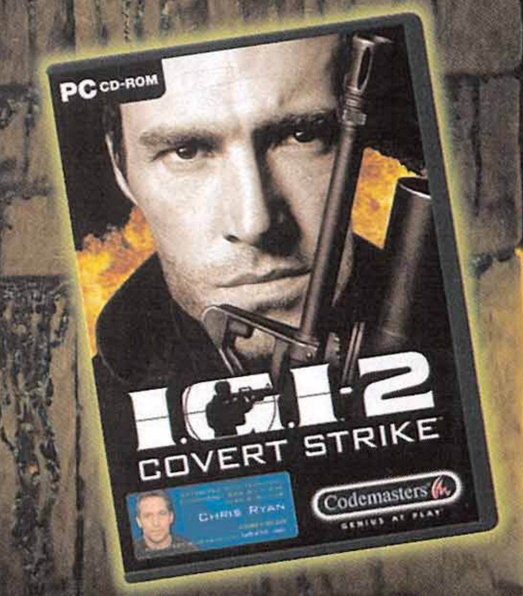
M.J.C.

▶En preparación:
PC
▶Estudios/Compañía:
BITMAP B./KOCH MEDIA
▶Género: **ESTRATEGIA**
▶Localización:
SIN CONFIRMAR
▶Fecha de lanzamiento:
MAYO DE 2003
▶Página web:
www.bitmap-brothers.co.uk

» TIENES
UN PLAN,

» TIENES
UN ENEMIGO,

» EJECÚTALOS.



I.G.I™-2
COVERT STRIKE™

Combate en la jungla con la nueva misión multijugador:
"Jungla" disponible en www.codemasters.com/igi2

© 2003 Innerloop Studios and The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"® is a registered trademark owned by Codemasters. "Covert Strike"™ and "GENIUS AT PLAY"™ are trademarks of Codemasters. "IGI"™ is a trademark of Innerloop Studios. Developed by Innerloop Studios. Published by Codemasters. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners.

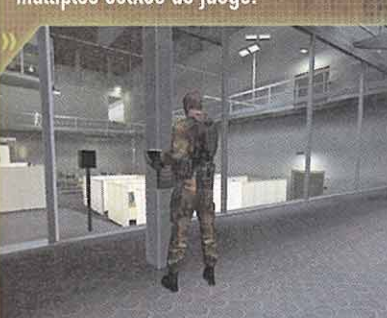
¡MÁS DE 250.000 UNIDADES VENDIDAS EN MENOS DE UN MES!

"EL ARTE DEL SIGILO LLEVADO AL EXTREMO... TREMENDAMENTE ADICTIVO Y DESAFIANTE" - 87%
MICROMANÍA.

"UNA EXCELENTE PROPUESTA PARA LOS AMANTES DE LA ACCIÓN TÁCTICA"
PC ACTUAL.

"ABSOLUTAMENTE ESPECTACULAR"
- CANAL JUEGOS.

Tú eliges: tácticas encubiertas o ataque directo. Escoge también entre múltiples estilos de juego.



Da en el blanco con más de 30 tipos de armas diferentes: SOCOM, M16/M203, SVD Dragunov, Mínimi... y muchas otras.

Acción trepidante para varios jugadores con soporte de voz sobre red.



Elimina el terrorismo en gigantescos e hiperdetallados entornos de Rusia, China y Oriente Medio.

"LA ACCIÓN DEFINITIVA"
- PC JUEGOS Y JUGADORES

"NOS ENCONTRAMOS ANTE UNO DE LOS MEJORES PRODUCTOS DE ACCIÓN TÁCTICA"
COMPUTER HOY JUEGOS









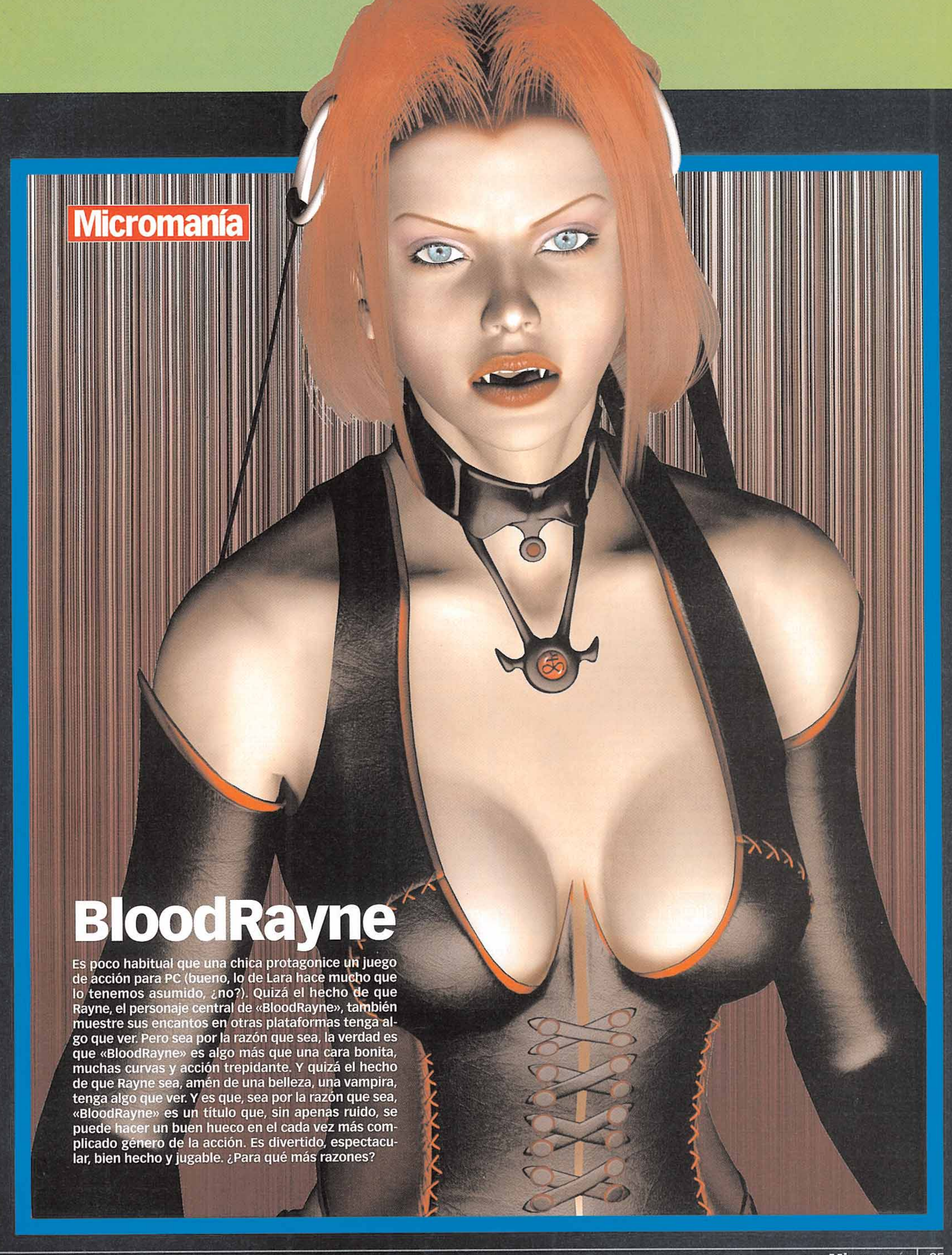


GENIUS AT PLAY™

The Westerner

Revistronic vuelve a la palestra, al igual que lo hace uno de los personajes clave de su currículo: el vaquero Fenimore Fillmore. «The Westerner» es el título; una (no) segunda parte de aquel «Three Skulls of the Toltecs», aventura que apareció hace ya unos años y con la que el estudio español forjó buena parte de su reputación. Ahora, «The Westerner» da un giro a todo lo que se conocía sobre aventuras gráficas, gracias a su no disimulado homenaje a múltiples películas del lejano oeste, a un espectacular motor 3D que consigue animaciones asombrosas –más próximas a una película de animación que a un juego– y a un guión con el que promete convertirse en un título realmente atractivo.

Micromanía



BloodRayne

Es poco habitual que una chica protagonice un juego de acción para PC (bueno, lo de Lara hace mucho que lo tenemos asumido, ¿no?). Quizá el hecho de que Rayne, el personaje central de «BloodRayne», también muestre sus encantos en otras plataformas tenga algo que ver. Pero sea por la razón que sea, la verdad es que «BloodRayne» es algo más que una cara bonita, muchas curvas y acción trepidante. Y quizá el hecho de que Rayne sea, amén de una belleza, una vampira, tenga algo que ver. Y es que, sea por la razón que sea, «BloodRayne» es un título que, sin apenas ruido, se puede hacer un buen hueco en el cada vez más complicado género de la acción. Es divertido, espectacular, bien hecho y jugable. ¿Para qué más razones?

ASÍ TRABAJAMOS

¿Quieres saber cómo hacemos la review de un juego? No hay problema. En estas páginas están todos los secretos de Micromanía... bueno, todos, todos no, pero casi.

Desde la redacción



Santiago Tejedor

Indy sigue en forma

Ha regresado con su látigo y con su sombrero de felpa, sujeto firmemente a su cabeza, de manera casi sobrenatural... Y quiere quedarse, para demostrar que sigue siendo uno de los referentes de la aventura, desde aquellos primeros «Indiana Jones» en que aún le quedaba mucho al "scroll" para ser desechado por las 3D. Pero nuestro héroe, va a tener muy pronto un duro adversario. ¿Quien sino Lara Croft, –nuestra Lara– puede rivalizar con el Dr. Jones? ¿Y, quién le iba a decir a Indy que tendría que medirse con una heroína, una jovencita? Pronto, veremos qué tiene él que decir, un héroe de los de antaño.

LA CUESTIÓN DEL MES

Tratándose de aventuras, ¿cuál de estos personajes prefieres: Indiana Jones o Lara Croft?

Somos jugadores y escribimos para jugadores. Los que hacemos Micromanía somos apasionados y expertos en la revisión y valoración de juegos.

Nuestros análisis son honrados y garantizan la mayor objetividad posible. Si esto implica decir que un juego no es bueno, independientemente de quién sea su responsable y las consecuencias que pueda acarrear, lo haremos.

Micromanía no valora un juego en función de su nacionalidad, compañía o distribuidor. Sólo nos interesa el juego.

No analizamos versiones piratas, betas de preview, alfas inestables, demos, ni versiones no disponibles en el mercado español, aunque hayan aparecido ya en otros países.

Sólo analizamos versiones finales. Aunque preferimos usar la misma copia que se puede comprar en una tienda, en ocasiones nos vemos forzados a utilizar copias "gold" –versiones finales, pero no producidas–. A veces, esto puede implicar que no sea posible valorar en su justa medida aspectos como el modo multijugador. Si eso ocurre, no diremos que esta opción "funciona perfectamente".

Micromanía elige un juego de Referencia para cada género, que define los cánones del género en cuestión. Cualquier juego puede superar a esta Referencia en un aspecto, pero quizá no en todos. Los juegos se valoran según sus propios méritos.

Las sucesivas entregas de un juego, y las expansiones, se valoran no sólo por lo que ofrecen, sino por cómo y cuánto mejoran al título original en que se basan.

Muchos análisis harán alusión a otros títulos. Esta comparación sólo se usa en beneficio del lector, para ayudarle a encontrar similitudes sobre los aspectos que se valoran.

Cada juego es analizado por una persona que posea una gran experiencia en ese género. Nunca ocurrirá que escriba sobre un juego de acción, un experto en rol, o viceversa. Quién habla, lo hace con conocimiento de causa.

En cada análisis se valoran aspectos como gráficos, banda sonora, efectos de audio, diseño de acción, interfaz, jugabilidad, diversión, modo multijugador (si es el caso), inteligencia artificial, dificultad, manuales (si es que existen), localización (calidad de la traducción total o parcial del juego), precio, realismo y número de horas de juego que ofrece.

Cada título se juega hasta el final. Y si no es posible, se juega el máximo número de horas hasta que se puedan valorar todos y cada uno de los detalles del mismo con absoluto rigor.

Cada título se prueba en tantos equipos como sea posible para verificar cualquier incompatibilidad. En función de los resultados obtenidos ofrecemos una recomendación sobre el PC para jugar en condiciones adecuadas. Esta recomendación no tiene por qué coincidir con los datos del fabricante.

La puntuación se ajusta al sistema creado por y para Micromanía, y no a ningún otro. Si un juego obtiene una nota determinada en Micromanía, no tiene por qué coincidir con la valoración que se le haya dado en otros medios.

Al detalle

En Micromanía pretendemos darte la información más completa y rigurosa sobre los juegos que aparecen en el mercado. Por ello, incluimos en los análisis los datos más precisos, al tiempo que evaluamos todos los contenidos de cada título.

Review
A EXAMEN
Black & White
Creature
¿A qué jugamo
La referencia
Infomanía

LA REFERENCIA
El juego que se considera por Micromanía como el máximo exponente de su género es el que aparece en cada análisis concreto. La nota final del análisis no dependerá de una comparación, punto por punto, con el título de Referencia, pero sí ayudará como un indicativo para el lector, al comparar ambos títulos.

INFOMANIA
Los requisitos mínimos por el fabricante, al detalle, más información complementaria de precio, localización, calificación de ADESE y página web, entre otras cosas. Encontrarás también información acerca de los contenidos del juego, no explicada necesariamente en la caja del mismo: opciones de juego, fases, personajes, conexión online, etc.
Te contamos el equipo sobre el que se ha probado el juego y una recomendación de hardware, realizada por Micromanía, que no ha de coincidir necesariamente con la del fabricante.

Quién es quién

Nuestros expertos tienen su corazoncito y sus preferencias, y aquí os contamos los géneros favoritos de cada uno y los juegos a los que está jugando en este momento.



JORGE PORTILLO
Redactor
Géneros: Rol, Estrategia.
A lo que juega: Indiana Jones Civilization III Play The World y Championship Manager 4.

Indy, claro. Lara lleva años queriendo parecerse al Dr. Jones.



GUSTAVO BERNALDO
Redactor
Géneros: Acción, Aventura.
A lo que juega: Unreal II, Grand Theft Auto III y Vietcong e Indiana Jones.

Lara Croft es muy mona, pero Indiana Jones es el auténtico aventurero.



JUAN ANTONIO PASCUAL
Colaborador
Géneros: Aventura, estrategia, acción.
A lo que juega: Warcraft III, Splinter Cell y Silent Hill 2.

Le tengo más cariño a Indy por las grandes aventuras que ha dado.



GABRIEL PÉREZ-AYALA
Colaborador
Géneros: Rol, Estrategia, Acción.
A lo que juega: C&C Generals y Neverwinger Nights.

Sinceramente, en los juegos me gusta más cómo se mueve Lara.



JACOBO MARTÍNEZ
Colaborador
Géneros: Acción, Estrategia.
A lo que juega: Splinter Cell IGI 2 Covert Strike, Unreal II y Rainbow Six 3 Raven Shield.

Prefiero a Lara, sus juegos tienen más acción y mejor ritmo.



RECUADROS — Información complementaria y ampliada de puntos concretos del juego, sobre los que merece la pena detenerse por diversas razones. Descubre algunos de los porqués de la valoración final, en estos apartados.



ALTERNATIVAS — Si te gusta un género, pero no te convence la oferta concreta del juego analizado, Micromanía te sugiere un par de títulos alternativos. Esta recomendación no implica, necesariamente, que sean juegos mejores o peores que el comentado. Tan sólo se trata de una posibilidad de elección dentro del mismo género. Encontrarás también el número en que se comentó, y la puntuación que obtuvo, por si deseas ampliar la información.

TOMA NOTA — El veredicto final de la review. Valoración sobre los contenidos, los puntos fuertes y los puntos flojos del juego, la puntuación para los modos de un jugador y multiusuario (si existe), así como las ventajas e inconvenientes de ambos modos de juego.



ANTONIO DOPAZO
Colaborador
Géneros: Estrategia, Velocidad, Acción
A lo que juega: Civilization III y PRO Race Driver.

Me identifico más con la personalidad de Indiana Jones, es más elegante.



ANSELMO TREJO
Colaborador
Géneros: Deportivos, Velocidad, Acción.
A lo que juega: FIFA 2003 y Nascar Racing Seson 2003.

Me gusta Indy en el cine, pero para un juego prefiero a Lara Croft.

Así puntuamos

En Micromanía somos exigentes al máximo con la calidad de un título. Múltiples factores son tenidos en cuenta al puntuar. Con la ayuda de esta tabla se despejará cualquier duda sobre la nota obtenida por cada juego.

0-29 **Lo peor.** Ni lo mires. Es más, no debería ni existir. No es que sea malo, es que llamarlo "juego" es un contrasentido. Quizá como posavasos saques rendimiento al CD en cuestión.

30-49 **Malo.** Buenas ideas que no siempre ofrecen buenos resultados junto a auténticos despropósitos que no merecen la pena que les dediques demasiado tiempo. Quizá encuentres algo que te pueda atraer y no sea del todo lamentable.

50-69 **Aceptable.** Juegos que van desde una calidad en torno a la media, a títulos que no defraudan en conjunto. No ofrecen problemas graves en ningún apartado concreto, pero no terminan de convencer. De ti dependerá decidir si merece la pena.

70-79 **Bueno.** Cuando un juego aparece con una nota de este intervalo no lo dudes: es un buen título. No se trata necesariamente de un juego excelente en todos sus apartados, pero seguro que merece la pena que si tienes oportunidad te hagas con él. Sin duda, te lo pasarás muy bien.

80-89 **Muy bueno.** Grandes juegos a los que les falta esa pizca para convertirse en verdaderas genialidades. Y, en todo caso, merecedores de tu atención, sin lugar a dudas. No deberías dejar pasar la oportunidad de hacerte con él.

90-100 **Obra maestra.** Todos los apartados del juego estarán en unos niveles de calidad casi perfectos, amén de ofrecer numerosas innovaciones de todo tipo. Lo mejor de lo mejor en cualquier género. Imprescindible.

JUEGO DEL MES



Muchos aspectos decidirán qué título se convertirá cada mes en el juego más importante para la redacción de Micromanía. Uno y sólo uno, que quedará claramente identificado gracias a este sello de calidad.

JUEGO RECOMENDADO



Originalidad, calidad, innovación en un género, mejoras significativas en una expansión sobre el juego original (¿por qué no?) y, sobre todo, diversión, son algunos factores que nos llevan a recomendar un título específico. Si ves este sello, es que merece la pena.

Índice de contenidos

En pocas palabras

SÍ nos gusta

- Haber cumplido 100 números en la tercera época de Micromanía con vosotros, nuestros lectores. ¡Cómo pasa el tiempo!
- Que la nueva entrega de «Delta Force» alcance una calidad capaz de hacer olvidar la decepción que supuso la anterior.
- Que los aficionados al fútbol puedan por fin, en «Championship Manager 4», hacer su propio "dream team".
- Que Indy regrese con su látigo en un juego repleto de acción y nuevas aventuras.
- Disponer, por fin, del espléndido «IL2 Forgotten Battles».

NO nos gusta

- El escaso esfuerzo puesto por Konami en la adaptación a PC del «Shadow of Memories».
- Que «Red Faction 2» no logre superar a la primera entrega y, ni siquiera, estar a su altura.
- Que, salvo rara vez, el género de simulación consista en mediocres expansiones, como «Mustang Vs FW 190»
- Que con un título tan emblemático como «Dragon´s Lair» hayan hecho una versión 3D tan poco esmerada.
- Que, pese a nuestro interés, debamos esperar otro mes para jugar con el título que protagoniza Lara Croft.





Indiana Jones y la tumba del emperador

Suave con el látigo

Con el latente rumor de una nueva película, LucasArts se adelanta a los acontecimientos lanzando un programa con una nueva y cautivadora historia que no dejará indiferente a ningún fan de este personaje. El doctor Jones ha vuelto.

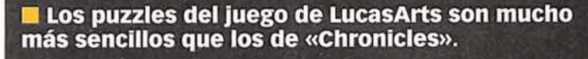
Allá por 1981 (hace la friolera de más de 20 años) nació uno de los personajes cinematográficos con más carisma de todos los tiempos, Indiana Jones. Desde su primera película nos sedujo con sus alocadas aventuras, su sentido del humor, tan socarrón, sus amoríos y sus peleas inacabables contra los nazis.

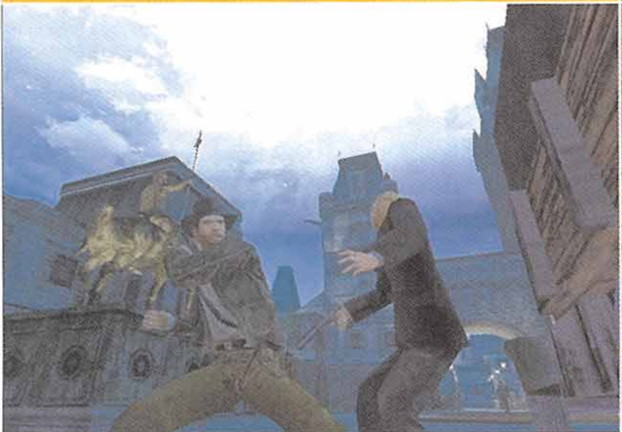
Tres películas y varios juegos después, filones todos de gran éxito, ahora la nueva aventura del dr. Jones (junior) nos traslada a 1935, cuando el arqueólogo favorito de todo el mundo debe evitar que los malos de turno se hagan con un artefacto de increíble poder que perteneció al primer emperador chino, y que descansa junto a su cuerpo. Y, para abrir la tumba del emperador, Indiana necesitará encontrar tres objetos escondidos por todo el planeta.

La referencia

TOMB RAIDER CHRONICLES

- **Los puzzles del juego de LucasArts son mucho más sencillos que los de «Chronicles».**
- **Indy viene con mucha más dosis de acción.**
- **La aventura también es más acusada aquí.**





Lo más divertido para acabar con los malos es usar los puños, aunque no es lo más eficaz.



Gracias a las elevaciones del terreno podremos contar con una cierta ventaja sobre los enemigos.

Infomanía

ANALIZADO EN: CPU: **Pentium 4 2,4 GHz** RAM:, **512 MB** Disco duro: **40 GB** Tarjeta 3D: **GeForce 4 Ti 4600 128 MB** Conexión: **LAN**

FICHA TÉCNICA Disponible: **PC** Género: **Acción/Aventura** Idioma: **Castellano (manual)** Edad recomendada: **(ADESE) +13** Estudio: **The Collective** Editor: **LucasArts** Distribuidor: **Electronic Arts** Número de CDs: **2** Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** PVP Recomendada: **44,95 euros** *(7.479 Ptas.)* Página web: ***www.electronicarts.es/indiana/index.html*** (Castellano) **Información general, descripción de la historia, pantallas, características y requisitos.**

LO QUE VAS A ENCONTRAR Personajes principales: **4 (contando al malo de turno)** Misiones: **10** Número de armas: **14 (Sin contar con las que recogemos como: botellas, sillas...)** Escenarios: **5 (Ceilon, Praga, Estambul, Hong Kong y China)** Niveles de dificultad: **3** Opciones de conexión: **No aplicable**

LO QUE HAY QUE TENER CPU: **Pentium III 733 MHz/Athlon 700 MHz** RAM: **128 MB** Disco duro: **1,75 GB** Tarjeta 3D: **Sí (T&L, comp. DirectX 8.1)**

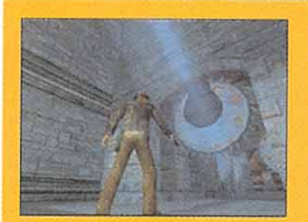
MICROMANÍA RECOMIENDA CPU: **Pentium 4/Athlon 1,5 GHz** RAM: **512 MB** Disco duro: **1,5 GB** Tarjeta 3D: **ATI Radeon 9700 o GeForce 4 Ti 4600 128 MB**

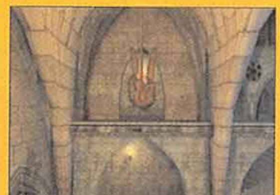
■ Si algo caracteriza a este singular personaje es su habilidad para escapar por los pelos de las situaciones más peliagudas. Ahora nos toca a nosotros hacerlo.

■ Podemos coger y utilizar como arma casi cualquier objeto que encontremos.

■ Tampoco se hace nada complicado el trepar por cadenas o cuerdas.

Dosis aventureras





EL LÁTIGO NOS SIRVE, básicamente, para evitar que los enemigos nos alcancen pero, al igual que sucede en las películas, también podemos hacer buen uso de él utilizándolo como liana para pasar por los lugares más insospechados enroscándolo en cualquier estatua o saliente que encontremos.

HAY MUCHAS TRAMPAS preparadas para acabar con la vida del arqueólogo más famoso del planeta, aunque si somos pacientes y adivinamos las rutinas de los distintos artilugios, ninguno de estos aparatos frenará el avance de Indiana.

SIN SALTOS IMPOSIBLES Indiana no sería Indiana, así que en el juego también disfrutamos con las pericias de tan sublime personaje, aunque esta vez somos nosotros los que decidimos si la distancia a sobrevolar está a nuestro alcance.

CONOCER BIEN LAS TRAMPAS Y SU FUNCIONAMIENTO ANTES DE OSAR SUPERARLAS ES ABSOLUTAMENTE IMPRESCINDIBLE SI NO QUEREMOS PERDER LA VIDA EN PLENO INTENTO

Luces, cámara... ¡acción!

Sobre todo eso: acción, puesto que pese a ser una aventura pura y dura, el juego cuenta con numerosos lugares en los que los enemigos se hacen legión.

Para acabar con ellos, Indiana cuenta con su inseparable látigo y su eficiente pistola Webley, además de la posibilidad de utilizar muchos de los objetos que se encuentran en el escenario, como sillas, botellas y cualquier otra cosa que se nos pueda ocurrir. Pero sin duda, las más efectivas son las armas de fuego, las cuales podemos recoger de los cadáveres de los enemigos, aunque normalmente vienen con escasa munición.

Por supuesto, no todo es exterminar enemigos, ya que los elementos aventureros tienen un lugar privilegiado en este programa. Y es que subir por cadenas, balancearse con el látigo, saltar a sitios imposibles y colgarse por salientes, tan sólo son una pequeña parte de las habilidades que tiene nuestro personaje. Antes de llevar a cabo cada acción será conveniente que estudiemos el terreno y decidamos si podemos realizar ese salto que parece imposible, o si hay otro camino: de estas decisiones depende la supervivencia de nuestro héroe.

Los puzzles, aunque un poco escasos, también se dejan ver en este programa. Eso sí, los pocos que hay están pensados para que nos estrujemos el cerebro, sin forzarlo demasiado, eso sí, y están diseñados en base a una lógica aplastante. Además, se nos ofrece una cantidad de pistas muy elevada, con lo que la resolución de los puzzles no es difícil.

Tecnología punta

Los escenarios que nos encontramos en «Indiana Jones y La Tumba del Emperador» gozan de una ca- ►►

Equipo de un arqueólogo

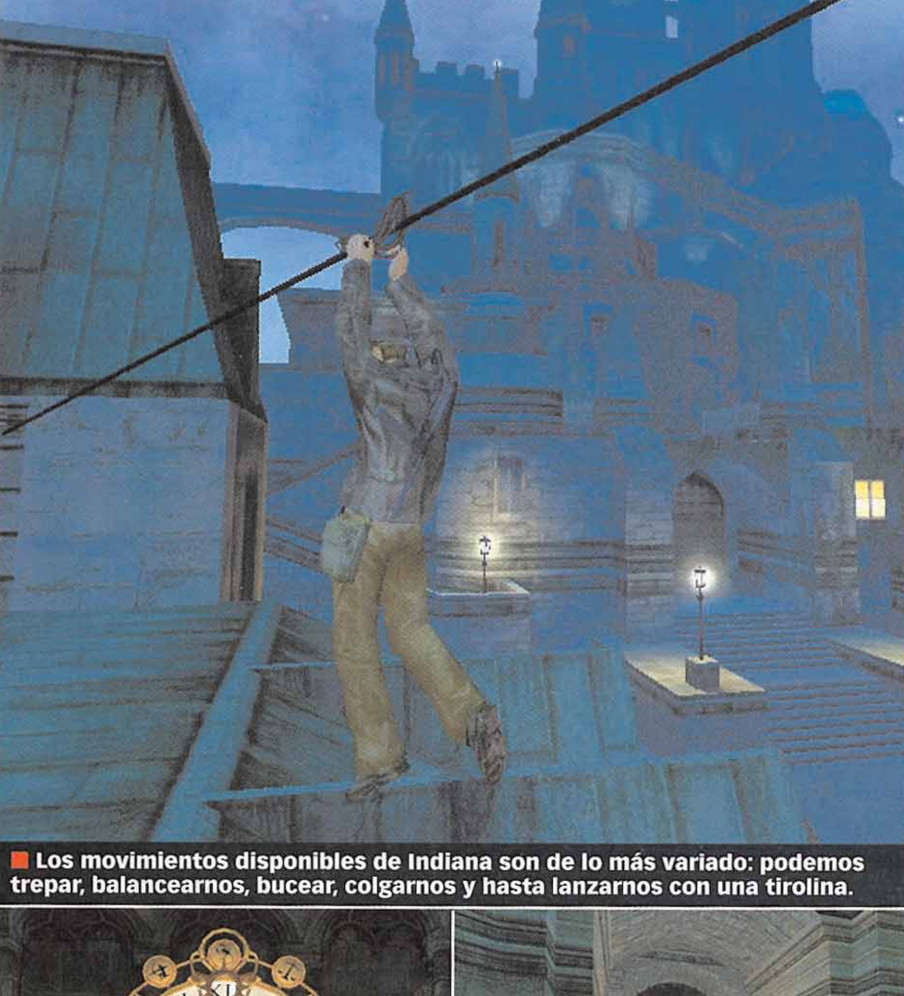




LA PISTOLA es imprescindible para cualquier arqueólogo con enemigos pisándole los talones, para defenderse de ellos. Claro que lo de las balas es otra historia: como éstas no son demasiado abundantes en ningún escenario, buscarlas se hace vital.

LA CANTIMPLORA también es fundamental para la supervivencia de nuestro héroe, pues sin ella no puede regenerar su barra de salud. Para llenar la cantimplora buscaremos los manantiales esparcidos en los distintos lugares de los mapas.

EL SOMBRERO tampoco podía faltar: sin este famosísimo complemento cualquier aventurero que se digne, sería expulsado del gremio de arqueólogos. Aunque en esta ocasión se puede dar el caso de que Indiana Jones pierda el sombrero por el camino... así que mucho cuidado de no dejarlo atrás.



Los movimientos disponibles de Indiana son de lo más variado: podemos trepar, balancearnos, bucear, colgarnos y hasta lanzarnos con una tirolina.



Los puzzles son originales y no muy difíciles, pues nos dan muchas pistas.



Las palancas son abundantes y hallarlas es fundamental en el juego.

lidad técnica envidiable. La cantidad de polígonos que encontramos en algunos de ellos es brutal, aunque por el contrario otros lugares por los que guiamos a Indiana pecan de ser un poco cuadriculados.
Mención especial merecen los efectos de luz, las sombras y todo lo relacionado con la iluminación: los tragaluces dejan pasar una luz que parece real y ésta se refleja en nuestro héroe de forma sublime. Por su parte, la sombra de Indy y del resto de personajes se proyecta dependiendo del foco de luz: aunque no es innovador, sí es digno de elogio.
Para estas filigranas, hace uso de la tecnología que incorporan las últimas generaciones de tarjetas (T&L), detalle que hace que el programa no sea compatible con el hardware gráfico 3D más antiguo.

Indy en estado puro

En realidad no hay mucha diferencia entre las películas y el videojuego, y no sólo

LA AMBIENTACIÓN, EL ARGUMENTO Y EL HUMOR QUE DERROCHA EL JUEGO SON DIGNOS DE CUALQUIERA DE LAS PELÍCULAS DE INDIANA JONES

por la genial ambientación de los escenarios, que parecen sacados de cualquiera de las tres películas, sino también por el sentido del humor que destila el personaje en las muchas frases que suelta en los momentos más emocionantes, con las que resulta difícil no sonreír, y hasta partirse de risa.
Además, la historia es cautivadora, trepidante, llena de emoción y divertida, como el guión de un largometraje. Y ni el control ni la dificultad nos amargan la fiesta, si bien la cámara, aunque responde bien, en ocasiones resulta un poco inadecuada.
En cualquier caso, y viendo el juego desde una perspectiva global, con todo lo dicho hasta ahora, su diseño lo hace casi parecido a una de las pelis de la serie, con todo lo bueno que ello pueda conllevar, excepto por un pequeño detalle: en el juego, Indy sí puede perder el sombrero.

G.B.R

Toma nota

Acción y aventura, y una buena ambientación: un tutifruti del bueno.

LO BUENO:
- La interacción con cualquier objeto que encontremos en los escenarios.
- Una jugabilidad que se adapta a cualquier tipo de jugador.
- Argumento envolvente y frenético.

LO MALO:
- La cámara a veces es confusa.
- Necesita una tarjeta gráfica que soporte "T&L" para el motor de transformación e iluminación.

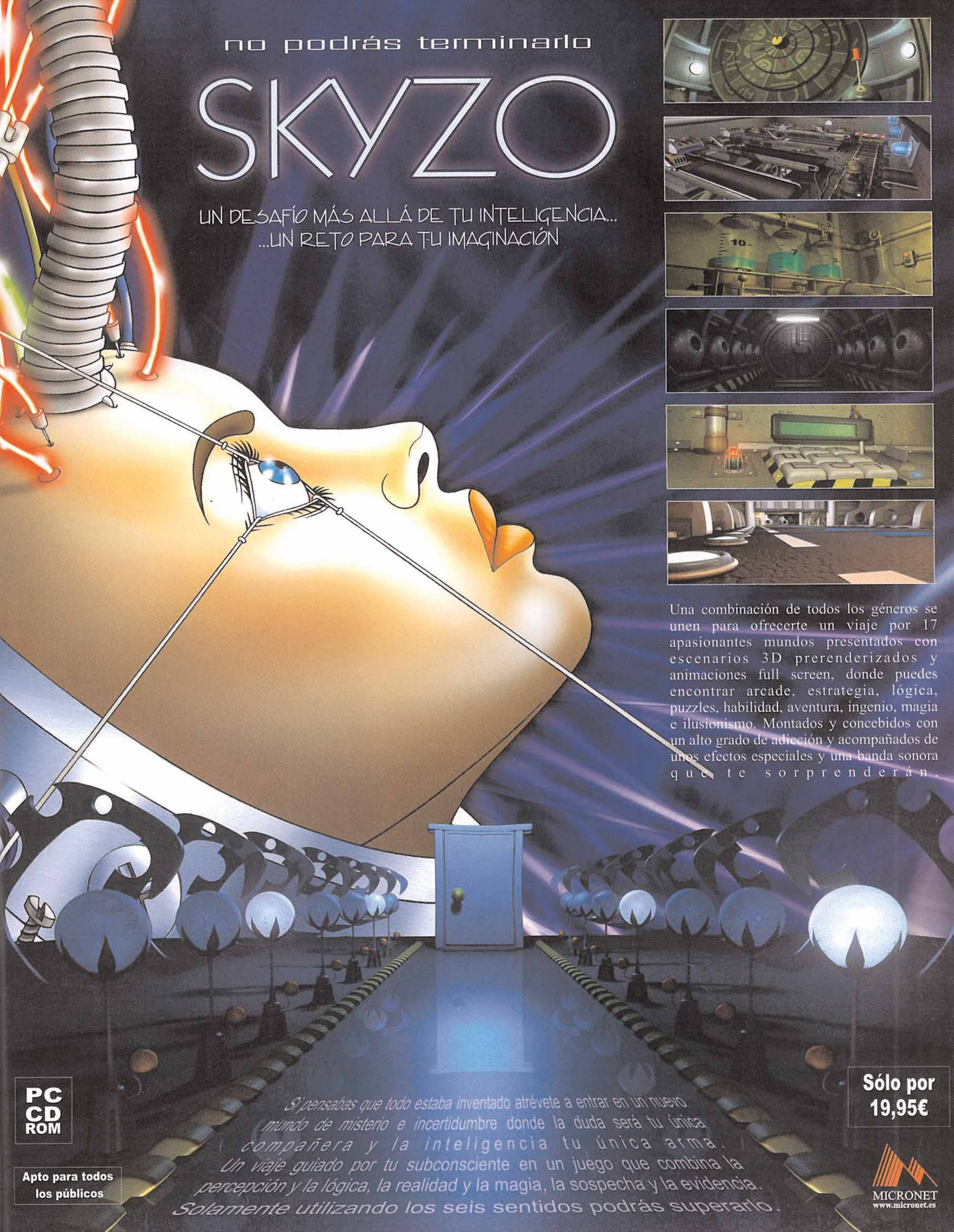
MODO INDIVIDUAL: **88**

MODO MULTIJUGADOR: **NO TIENE**

ALTERNATIVAS

SOUL REAVER 2
Con una ambientación sobrenatural y mayor dosis de acción que aventura, es una buena alternativa a Indy.
▶Comentado en MM 84 ▶Puntuación: 90

MAFIA
No se inspira en una película pero lo parece. Nada que envidiar a las historias del dr. Jones.
▶Comentado en MM 93 ▶Puntuación: 92



no podrás terminarlo
SKYZO
UN DESAFÍO MÁS ALLÁ DE TU INTELIGENCIA...
...UN RETO PARA TU IMAGINACIÓN
Una combinación de todos los géneros se unen para ofrecerte un viaje por 17 apasionantes mundos presentados con escenarios 3D prerenderizados y animaciones full screen, donde puedes encontrar arcade, estrategia, lógica, puzzles, habilidad, aventura, ingenio, magia e ilusionismo. Montados y concebidos con un alto grado de adicción y acompañados de unos efectos especiales y una banda sonora que te sorprenderán.
Sólo por 19,95€
PC CD ROM
Apto para todos los públicos
Si pensabas que todo estaba inventado atrévete a entrar en un nuevo mundo de misterio e incertidumbre donde la duda será tu única compañera y la inteligencia tu única arma.
Un viaje guiado por tu subconsciente en un juego que combina la percepción y la lógica, la realidad y la magia, la sospecha y la evidencia.
Solamente utilizando los seis sentidos podrás superarlo.
MICRONET
www.micronet.es





IL2 Sturmovik Forgotten Battles

El cielo en llamas

¡Un nuevo simulador! ¡Por fin una alegría para todos los aficionados! Pero, ¿basta con que en el desierto del género aparezca un nuevo título para lanzar las campanas al vuelo y decir albricias? En este caso, te aseguramos que sí.

Inicialmente, «IL2 Forgotten Battles» fue anunciado como una expansión para «IL2 Sturmovik», pero las mejoras y las novedades, fueron cobrando tal calibre en su desarrollo que Maddox y Ubi, decidieron que el producto merecía la categoría de juego independiente. Y el resultado justifica la decisión, pues aunque «Forgotten Battles» es una continuación del original, es mejor técnicamente y mucho más extenso. A nuestra disposición contamos con más aviones, además de una IA y dinámica de vuelo mejoradas. Pero lo más importante es que indroduce campañas de desarrollo no lineal, haciendo su disfrute mucho más longevo.

El frente del Este

La gran extensión del frente oriental hace que la recreación de la contienda se divida en distintos escenarios y

La referencia

IL-2 STURMOVIK

- **El desarrollo de la campaña en «IL2 Sturmovik» es lineal y ahora en Forgotten Battles es dinámico.**



- **«Forgotten Battles» trae más aviones y escenarios representados con mayor realismo.**

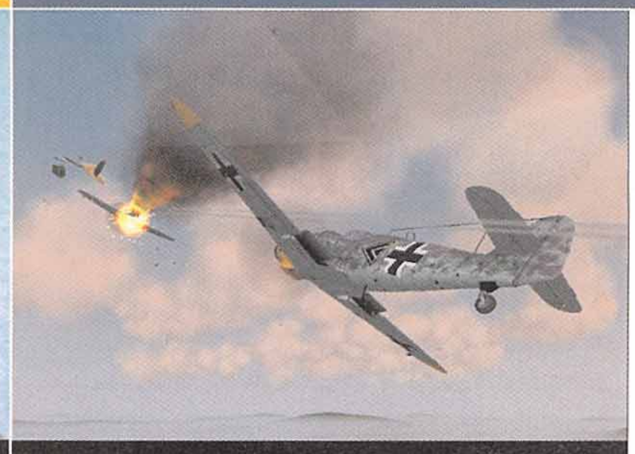




- **Aspectos como la IA o el propio vuelo tienen un tratamiento más complejo en «Forgotten Battles».**



El bombardero IL-2 Sturmovik sigue siendo protagonista en su papel de cazador de blindados.



En el transcurso de la campaña veremos aparecer nuevos modelos en una frenética carrera tecnológica.

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Duron 700 MHz, Pentium 4 2,4 GHz** ▶RAM: **256 MB, 512 MB** ▶Disco duro: **40 GB** ▶Tarjeta 3D: **ATI RADEON 9700, GeForce 4 Ti 4600** ▶Conexión: **Módem ADSL**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Simulación** ▶Idioma: **Castellano** (manual), **Inglés** (textos) **Nativos** (voces) ▶Edad recomendada: (ADESE) **+13** ▶Estudio: **1C Maddox Games** ▶Editor: **Ubi Soft** ▶Distribuidor: **Friendware** ▶Nº de CDs: **2** ▶Lanzamiento: **Ya disponible** ▶PVP Recomendado: **44,95 euros** *(7.479 Ptas.)* ▶Página web: ***www.il2sturmovik.com*** (inglés) Información general del juego, foros, noticias, vídeos, actualizaciones, descripción histórica, concursos y skins.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Aviones: **129, 81 controlables** ▶Misiones: **20 más 10 multijugador** ▶Campaña: **Dinámica, (según nacionalidad y avión)** ▶Editor: **Sí, más un editor de escenas** ▶Escenarios: **5** ▶Nivel de dificultad: **Ajustable** ▶Modos de juego: **3 (campaña, misiones y misiones rápidas)** ▶Multijugador: **Sí** ▶Modos multijugador: **2 (cooperativo y dogfight) hasta 32 jugadores** ▶Opciones de conexión: **ADSL, módem, red local o cable.**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium III 800 MHz** ▶RAM: **256 MB** ▶HD: **1,1 GB libres** ▶Tarjeta 3D: **Sí (32 MB, DirectX 8.1)** ▶Conexión: **Módem 56Kbps**

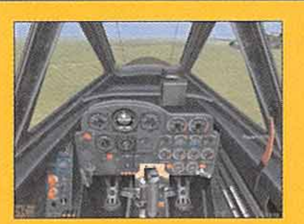
MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium 4 1,5 GHz** ▶RAM: **512 MB** ▶HD: **1,5 GB libres** ▶Tarjeta 3D: **ATI RADEON 9700 (DirectX 9)** ▶Conexión: **ADSL o cable**

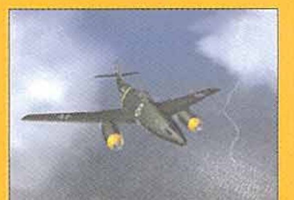
Las características de cada aeronave se ajustan a las auténticas, en especial en el armamento, el modelo de daños, la dinámica de vuelo y la de los motores.

El juego permite personalizar el aspecto externo de cualquier avión.

Los mapas han incrementado su fidelidad con respecto a la geografía.

81 Aviones, control total





LA FÍSICA DE VUELO, es uno de los elementos mejor integrados en el juego. Aunque puede "aligerarse" para facilitar el control, merece la pena activarla al máximo para sentir virtualmente las fuerzas aerodinámicas que afectan de distinta forma a todas las aeronave, en la ejecución de maniobras.

EN EL CONTROL DEL MOTOR se han introducido nuevos parámetros con respecto a «IL2 Sturmovik». Si nos apetece, podemos ocuparnos de las sobrecargas de combustible de emergencia, la mezcla, el paso de la hélice o el control independiente cada motor, por ejemplo en los bombarderos.

LA CABINA de cualquiera de los aviones disponibles refleja el realismo y complejidad que afecta a cada modelo. Todos los indicadores, mandos e instrumentos son completamente funcionales.

EN «FORGOTTEN BATTLES» LA SIMULACIÓN SE ADAPTA A CUALQUIER JUGADOR, SEA CUAL SEA SU NIVEL DE EXPERIENCIA. LO QUE QUEDA INALTERABLE ES LA SENSACIÓN DE INMERSIÓN

períodos, desde la invasión por Smolensko en junio de 1941 a la llegada del Ejército Rojo a Berlín. En «IL2» ya era así, pero ahora tenemos nuevos escenarios en los que hubo batallas decisivas. Ahora, el desarrollo de la campaña es dinámico, una de las principales novedades. Además, aunque no es posible que nuestra sola influencia cambie el curso de la guerra, sí podemos forzar movimientos en la línea del frente y acelerar o ralentizar acontecimientos. Cada vehículo, tanque, o aeronave que destruimos repercute en los suministros enemigos y en su capacidad ofensiva. Como las misiones se generan en función de la historia, nuestros progresos y muchos más parámetros, es del todo improbable que una misión se repita: cada misión en campaña es única.

Llegar a ser un as

Al comenzar la campaña hemos de elegir nuestro rango y el tipo de avión que pilotaremos (bombardero, caza...) Podemos asumir cuatro nacionalidades distintas, soviética por un lado, y por parte del Eje, alemana, húngara o finlandesa. "Leningrado" tiene para sí toda una campaña específica dado que se ha querido plasmar el largo asedio a que fue sometida esta ciudad. Además, podemos emprender el conflicto, no sólo desde el principio, sino a partir de una de las principales batallas, eligiendo un modelo de avión entre los que tomaron parte en cada escenario. Entonces, nos unimos a un escuadrón. El tratamiento que el juego da a nuestro escuadrón es muy interesante, pues hace todo lo posible para que nos sintamos integrados en él, ganando en realismo. Cada escuadrón tiene un número limitado de aviones y sus pilotos pueden ser abatidos, capturados, condecorados o ▶▶

Pilotos y material en evolución





LA CAMPAÑA DINÁMICA implica que cada nueva misión se genera cuando completamos la anterior, dentro del contexto histórico del escenario y siempre en función del éxito de nuestras operaciones, de las unidades perdidas y del frente.

LOS PILOTOS EN EL ESCUADRON, incluyendo el nuestro, están representados por una ficha en la que se recogen sus estadísticas y condecoraciones. En el transcurso de la contienda veremos evolucionar a cada uno en el escuadrón.

LOS ALIADOS de la Unión Soviética en la 2ª Guerra Mundial, pusieron en práctica su política de préstamo y arriendo. Este hecho se traduce en la posiblidad de pilotar numerosos aviones de procedencia británica y estadounidense como el P-40, el P-47 o el Hurricane en sus distintas versiones.



El combate aéreo entre cazas ofrece algunos de los momentos más intensos del juego. Calcular la trayectoria de los proyectiles es todo un arte.



El soporte de sombreado "Pixel Shader 2.0" permite gráficos ultrarrealistas.



Las operaciones de bombardero están recreadas con todo detalle.

transferidos a otra unidad. Conforme sus miembros ganan experiencia en combate, el rendimiento del grupo es más efectivo. Resolver misiones difíciles merece una condecoración, que depende de la importancia de la hazaña y de la nacionalidad que la concede.
Desde que encendemos el motor en la pista, hasta que posamos nuestro avión de regreso, es evidente el esfuerzo puesto para que sintamos la tensión del combate y que nos parezca estar en un avión de la época. El juego es todo un muestrario de tácticas, maniobras conjuntas, modelos reales de vehículos, escenarios, aviones y armamento real. Así, las misiones están dotadas de una riqueza y diversidad de objetivos que las hacen apasionantes: encontramos misiones de escolta, combate aéreo, interceptación y ataque al suelo de toda clase de objetivos en tierra y mar. Además el rigor de la simulación puede ser calibrado a gusto del jugador.

EL REALISMO SE HA INCREMENTADO, NO SÓLO EN LA SIMULACIÓN, SINO EN LA GESTIÓN DE NUESTRO ESCUADRÓN EN EL CONFLICTO

Nueva Tecnología

Aunque sus requisitos son razonables, si tenemos un equipo potente podemos ver tecnología gráfica inédita. El comportamiento de los enemigos, y de nuestros aliados se integra en el contexto de cada misión y revela un cuidadoso estudio de todas sus posibles reacciones. En definitiva, es el mejor simulador de combate aéreo –y en muchas cosas, también de vuelo– que se puede disfrutar en un PC.

S.T.M.

Toma nota

El mejor sim de combate aéreo, completo, realista y apasionante.

LO BUENO:
- Es tan realista como queramos.
- Sus gráficos son realmente excepcionales e innovadores.
- Fácil de disfrutar desde el principio.
- Diversidad de modos de juego.

LO MALO:
- Los textos de mensaje deberían estar traducidos al castellano.
- El manual contiene lo mínimo y no es compatible con «IL2 Sturmovik».

MODO INDIVIDUAL: 94

MODO MULTIJUGADOR: 92

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

La campaña, en individual, ofrece un **desafío de mayor profundidad.**

SOLO:
Lo mejor: La IA hace el combate emocionante.
Lo peor: La navegación, hasta el objetivo puede hacerse demasiado larga.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Maniobrar contra un oponente humano y derribarlo.
Lo peor: No poder jugar la campaña en cooperativo.

ALTERNATIVAS

COMBAT FLIGHT SIMULATOR 3
Ambientado también en la 2ªGuerra Mundial, pero en el frente occidental, incorpora elementos de rol.
▶Comentado en MM 95 ▶Puntuación: 85

FLIGHT SIMULATOR 2002
El realismo es su principal virtud, pero elude el combate aéreo para centrarse en la aviación civil.
▶Comentado en MM 86 ▶Puntuación: 89

PINNACLE INSTANT COPY

BY PINNACLE

Realice copias perfectas de sus CDs y DVDs

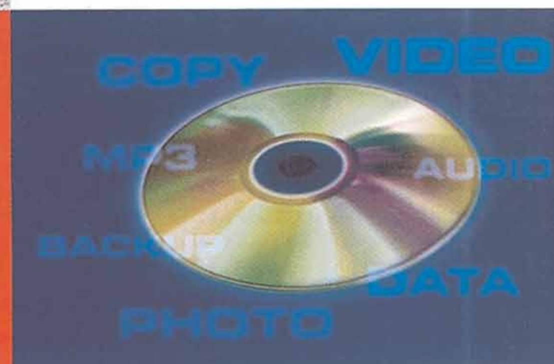
Pinnacle Instant Copy le permite crear copias de seguridad de sus discos personales, cualquiera que sea el contenido: vídeo, música, fotos, datos y juegos.

Gracias a la tecnología de compresión única de **Pinnacle Instant Copy,** puede duplicar un DVD de doble capa (9,4Gb) en un DVD convencional de 4,7Gb, conservando una calidad de imagen óptima. Puede también copiar DVDs en CDs compatibles con su lector de CD/DVD o su reproductor de DVD de salón.



La solución ideal para sus copias de seguridad personales:

- Copias idénticas de sus CDs y DVDs (solo títulos no protegidos)
- Copias de seguridad de sus vídeos, fotos, música, datos y juegos
- Copia de DVD doble capa en un solo DVD de 4,7Gb o en varios CD (VCD, SVCD)
- Posibilidad de usar varias grabadoras a la vez
- Crea CDs o DVDs a partir de una imagen de disco



Para cualquier información complementaria:
infospain@pinnaclesys.com



©2003 Pinnacle Systems Inc. Todos los derechos reservados. Pinnacle Systems es una marca registrada de Pinnacle Systems Inc. Todas las otras marcas pertenecen a sus respectivos propietarios. Las especificaciones pueden ser modificadas sin preaviso.



Delta Force Black Hawk Down

En primera línea

¿Otro «Delta Force»? No. ¡Otro «Delta Force»! Esto sí es correcto, pues la serie se supera a sí misma con esta entrega, y consigue combinar acción a raudales con la credibilidad de un juego inspirado en la realidad.

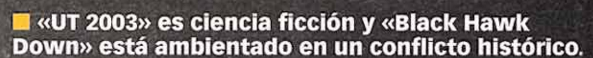
Esta nueva entrega de la serie «Delta Force» es, como sus antecesores, un juego de tiros en primera persona, con el matiz de que ahora encarnamos a un miembro de las Fuerzas Especiales norteamericanas durante la guerra de Somalia. Pese a que su título podría hacer pensar lo contrario, no se trata de una adaptación de la película de Ridley Scott, –al igual que ésta, se basa en una novela del mismo título que relata los hechos históricos acaecidos en Somalia– si bien sus trepidantes combates a menudo recuerdan a la espectacularidad propia de las producciones de Hollywood. Y es que «Black Hawk Down» no aspira a un realismo visceral, sino que más bien ofrece una experiencia adrenalítica que, a pura fuerza de intensidad, consigue hacernos creer que de verdad estamos combatiendo.

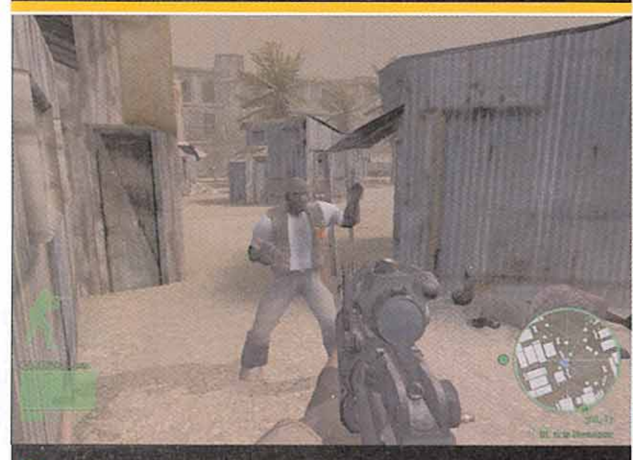
La referencia



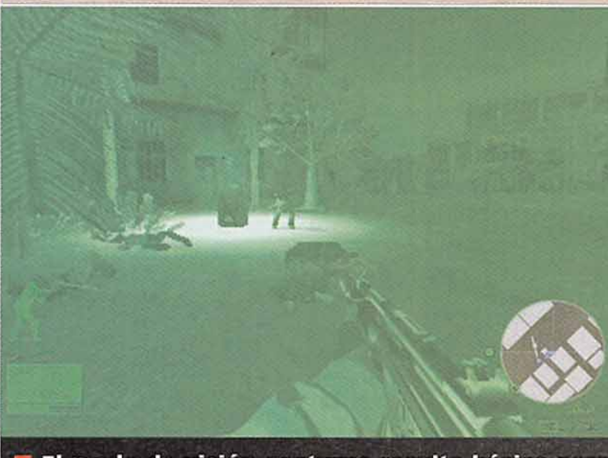
UNREAL TOURNAMENT 2003

- «UT 2003» es ciencia ficción y «Black Hawk Down» está ambientado en un conflicto histórico.
- Las armas de «Black Hawk Down» son estrictamente realistas y más numerosas.
- El detalle gráfico es menor que en la referencia.





Las texturas no tienen gran detalle y los modelos de los vehículos y personajes son algo toscos.



El modo de visión nocturna resulta básico para las misiones centradas en el sigilo.

Infomanía

ANALIZADO EN: CPU: **Pentium 4 1,6 GHz** RAM: **256 MB** Tarjeta 3D: **GeForce 2** Conexión: **ADSL**

FICHA TÉCNICA Disponible: **PC** Género: **Acción** Idioma: **Castellano (textos y voces)** Edad Recomendada (ADESE): **+16** Estudio: **Novalogic** Editor: **Novalogic** Distribuidor: **Friendware** Número de CD: **1** Fecha de lanzamiento: **Mayo 2003** PVP rec.: **44,95** *(7.479 Ptas)* Página web: ***http://www.novalogic.com/games/DFBHD/*** Por el momento no tiene gran cosa. Información acerca del juego y vídeos, salvapantallas y fondos de escritorio para descargar.

LO QUE VAS A ENCONTRAR Nº de misiones: **16** Modos de juego individuales: **campaña de misiones sueltas** Nº de armas: **18, más 3 tipos de granadas** Número de vehículos: **3** Editor: **Sí, de misiones** Multijugador: Sí Modos multijugador: **Deathmatch, Team deathmatch, Capture the flag, Team king of the hill, Seach and destroy, Attack and defend** Número de jugadores: **32 (NovaWorld) ó 50 (LAN)** Opciones de conexión: **Internet (NovaWorld) y LAN**

LO QUE HAY QUE TENER CPU: **Pentium III 733 MHz** RAM: **256 MB** Disco Duro: **750 MB** Tarjeta 3D: **32 MB** Módem: **56K**

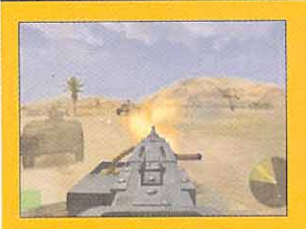
MICROMANÍA RECOMIENDA CPU: **Pentium 4 1,5 GHz** RAM: **512 MB** Disco Duro: **750 MB** Tarjeta 3D: **64 MB** Módem: **ADSL**

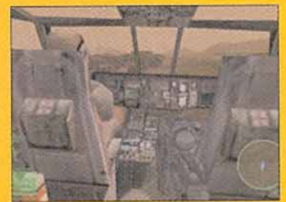
Los espacios abiertos están muy bien realizados. Ir en un helicóptero que se desplaza a toda velocidad por encima de una zona urbana es impresionante.

Es útil tener compañeros IA que te apoyen, aunque no son muy eficaces.

Como en la realidad, apuntar con cuidado mejora la precisión de tiro.

Acción motorizada





LOS VEHÍCULOS forman a menudo una parte integral de las misiones, pero no se pueden pilotar. Abundan, eso sí, las ocasiones en las que subimos a bordo de uno de ellos y disparamos contra los enemigos mientras siguen una ruta predefinida.

LOS HUMVEE son jeeps de blindaje ligero que llevan una ametralladora calibre 50 montada en la capota. Ejercer de artillero a bordo puede ser un poco frustrante, ya que no hay manera de ponerse a cubierto ni de reducir la marcha bajo fuego enemigo.

LOS HELICÓPTEROS pueden ser Black Hawks equipados con ametralladoras rotatorias en las compuertas laterales o Small Birds, en cuyo caso eres transportado en sus esquíes de aterrizaje. La sensación de velocidad a bordo de estos aparatos es verdaderamente espectacular.

EL RITMO ES FLUIDO Y VELOZ, LAS ESCARAMUZAS SE SUCEDEN SIN PARAR UNA TRAS OTRA, SIN DAR AL JUGADOR OPCIÓN A TOMARSE UN LIGERO RESPIRO

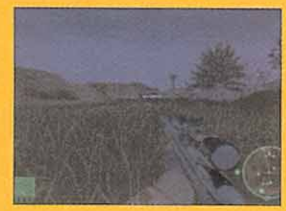
Este ánimo simplificador se refleja también en el diseño de la campaña individual, que está compuesta por un total de 16 misiones independientes. En principio sólo tenemos acceso a tres, y cada vez que completamos una se nos da acceso a la siguiente. No hay ningún tipo de elemento que las conecte entre si, ni ninguna escena animada que describa sus antecedentes.
Una vez hemos elegido la que queremos jugar, y tras configurar nuestro equipamiento, se nos lanza de cabeza a la acción sin más preámbulos. Toda una declaración de intenciones para lo que se nos viene encima, pero es probable que muchos jugadores añoren algún tipo de hilo argumental que de mayor significado a sus esfuerzos.

A sangre y fuego

Las misiones son, por definirlas de alguna manera, explosivas. El ritmo es fluido y veloz, las escaramuzas se suceden una tras otra y nunca te encuentras perdiendo el tiempo con largas caminatas o rodeos. El mérito es tanto del acertado diseño de los niveles como de la brújula-radar que nos indica a dónde tenemos que ir o desde dónde nos están disparando, lo cual alivia la confusión propia de un campo de batalla. Los más puristas pueden, no obstante, desactivarla y guiarse únicamente por las instrucciones recibidas por radio.
También cabe señalar que, aunque estamos acompañados por un comando de soldados a los que podemos dar órdenes, éstos por lo general se las apañan bien solos, de manera que podemos desentendernos un poco de las tareas de liderazgo. Por último, es digno de alabanza el equilibrado sistema de "guardado limitado", que se ocupa de mantener al jugador en tensión. ▸▸

Las armas del oficio





ANTES DE CADA MISIÓN puedes cambiar el equipamiento básico con el que vas a empezar. Por lo general el equipo predeterminado es el más adecuado, pero es divertido volver a jugar las misiones ya cumplidas variando el armamento.

EL DETALLE DE LAS ARMAS es superior al de los otros modelos gráficos presentes en el juego y reproducen con bastante exactitud a sus equivalentes de la vida real. Incluyen ametralladoras ligeras y pesadas, rifles de asalto, rifles telescópicos, una escopeta, pistolas y explosivos.

EL IRREAL EFECTO "TRAZADORA" de los disparos se justifica como una concesión a la jugabilidad y su objetivo es ayudar al jugador a identificar por donde vienen los tiros. Está usado con mesura, así que tampoco afecta a la suspensión de la incredulidad.



Aunque no se pueden conducir vehículos, al menos te permiten ejercer de artillero y abatir a ingentes cantidades de enemigos con armamento pesado.

Las escenas de combate en la ciudad se suceden en el juego.

Hay servidores españoles y es fácil encontrar partidas multijugador.

Acción sin parar

El motor gráfico es excelente y cumple con su cometido a la perfección: soporta una larga distancia de visión para el uso de armas telescópicas y es capaz de presentar a la vez abundantes enemigos a los que barrer con fuego de ametralladora. Además, consigue mantener las cosas fluidas cuando estamos disparando desde un vehículo que circula a toda velocidad.

Todo esto se ha conseguido a costa de sacrificar el detalle de los modelos poligonales, que parecen un tanto crudos y angulosos cuando se examinan de cerca. La banda sonora es muy atmosférica y las voces suenan creíbles; en la versión final estarán además traducidas a nuestro idioma.

El apartado multijugador está muy cuidado con numerosos modos de juego clásicos y un servicio de búsqueda de partidas en el servidor NovaWorld. Las estadísticas al final de cada partida se van guardando, y hay establecido un sistema de ranking que fomenta la competición. Se puede escoger entre diferentes clases de soldado (médico, francotirador, etc.), y destaca el original concepto de puntos de aparición progresivos, los cuales permiten a los jugadores del equipo que los controla volver al campo de batalla en posiciones adelantadas.

«Black Hawk Down» es un juego recomendable, sobre todo, para los amantes de la acción y el multijugador.

G.P.A

EL DETALLE DE LOS MODELOS HA SIDO SACRIFICADO PARA MANTENER UN ELEVADO NÚMERO DE PERSONAJES SIN RALENTIZAR LA ACCIÓN

Toma nota

Excelente recreación del conflicto con acción a raudales.

LO BUENO:
- Las armas son muy realistas y su uso está bien implementado.
- Estupenda recreación de los combates en zonas civiles.
- Muchos enemigos en pantalla.

LO MALO:
- La inteligencia artificial es bastante rudimentaria.
- Modelos poligonales algo toscos cuando se contemplan de cerca.

MODO INDIVIDUAL 80

MODO MULTIJUGADOR 87

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

El multijugador es estupendo **y tiene ideas bastante buenas.**

SOLO:
Lo mejor: La cantidad de enemigos que caen bajo la ametralladora.
Lo peor: Pisar una mina es muy frustrante.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Poder escoger entre clases de personajes.
Lo peor: Los vehículos siguen rutas prefijadas, no puedes conducirlos.

ALTERNATIVAS

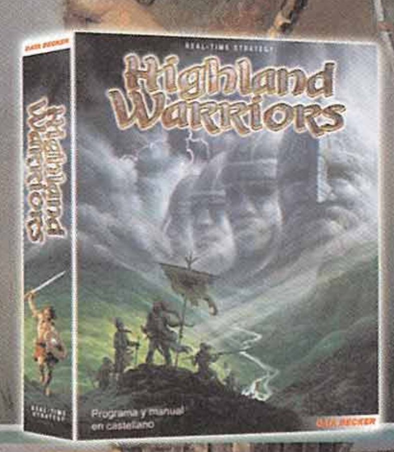
OPERATION FLASHPOINT
El juego más realista de su género, tiene una buena historia y permite manejar desde tanques a helicópteros.
▶Comentado en MM 78 ▶Puntuación: 91

BATTLEFIELD 1942
Ambientado en la Segunda Guerra Mundial, es la mejor experiencia multijugador hoy por hoy.
▶Comentado en MM 93 ▶Puntuación: 82

Muerte o Libertad

No te pierdas las últimas novedades en:
www.databecker.es
www.highlandwarriors.com

En la mañama gris del 11 de Septiembre 1297 nos encontrábamos 500 escoceses, apenas armados, cara a cara con 10.000 ingleses bien equipados y organizados. Sin embargo les dimos tal lección a esos bastardos en el puente de Stirling que no lo olvidarán en su vida.



¿Tienes el valor de conducir a uno de los cuatro pueblos a la victoria final a lo largo de más de 30 misiones repartidas en cuatro campañas basadas en hechos históricos?

Highland Warriors • 2 PC CD-ROM

Más información en: www.databecker.es

POWERED BY gamespy DATA BECKER



PC CD

www.highlandwarriors.com

BloodRayne

Diversión... a mordisco limpio

Ser hija de un vampiro y una humana tiene sus ventajas. Y si no que se lo digan a la protagonista de este juego de acción en tercera persona que viene dispuesto a competir con el mismísimo «Max Payne»... ¡a golpe de mordisco!

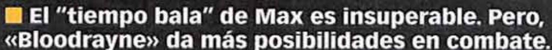
La compañía Virtual Reality ha tomado nota de las carencias de su anterior creación, «Nocturne», el cual, pese a su ominosa ambientación, su estupendo argumento y su espectacular motor gráfico, adolecía de un control muy complicado y de una carencia de acción. Por eso, esta última creación «BloodRayne» toma lo bueno de la anterior (los monstruos, su trama oscura y su potente apartado visual), y los unes a las intensas peleas de grandes títulos del género como «Max Payne» o «Soul Reaver 2».

La referencia

MAX PAYNE



- **Los dos tienen una genial ambientación, pero «Max Payne» tiene una trama mejor desarrollada.**
- **El "tiempo bala" de Max es insuperable. Pero, «Bloodrayne» da más posibilidades en combate.**



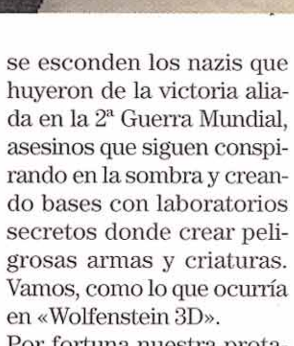
- **Comparando el motor gráfico quedan en tablas.**



Para recuperarse, Bloodrayne se pega a los malos y los muerde que da gusto (a ella, claro...)

Belleza y venganza

El resultado es un sensacional juego de acción protagonizado por una mujer mitad vampiro, mitad humana, que es reclutada por una sociedad secreta dedicada a combatir el mal. Esta sociedad acaba de descubrir un lugar en Sudamérica donde



se esconden los nazis que huyeron de la victoria aliada en la 2ª Guerra Mundial, asesinos que siguen conspirando en la sombra y creando bases con laboratorios secretos donde crear peligrosas armas y criaturas. Vamos, como lo que ocurría en «Wolfenstein 3D».

Por fortuna nuestra protagonista, además de estar como un tren, es experta en el combate cuerpo a cuerpo y en el uso de espadas a dos manos, ataca a distancia con una cadena y puede usar cualquier otro arma que le arrebate a sus enemigos en la lucha. Además, su herencia vampírica le proporciona la capacidad de dar grandes saltos, visión de rayos X, visión mística y dos grandes poderes que proporcionan combates espectaculares: la "rabia sangrienta", que consigues después de



Infomanía

ANALIZADO EN: CPU: **Pentium 4 2,2 MHz** RAM: **512 MB** Tarjeta 3D: **GeForce 4 MX 440 64 MB** Conexión: **56K**

FICHA TÉCNICA Disponible: **PC, PS2, GC, Xbox** Género: **Acción** Idioma: **Castellano (texto y voces)** Edad Recomendada (ADESE): **+18** Estudio: **Terminal Reality** Editor: **Majesco** Distribuidor: **Vivendi Universal Games** Número de CDs: **1** Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** PVP Recomendado: **44,95 euros** (7480 ptas.) Página web: ***www.terminalreality.com/Bloodrayne.htm***

LO QUE VAS A ENCONTRAR Escenarios: **40** Modos de juego: **1** Editor: **No tiene** Multijugador: **No tiene**

LO QUE HAY QUE TENER CPU: **Pentium III 500 MHz** RAM: **128 MB** Disco Duro: **2 GB** Tarjeta 3D: **32 MB** Módem: **No requiere**

MICROMANÍA RECOMIENDA CPU: **Pentium III 1.200 MHz** RAM: **256 MB** Disco Duro: **2 GB** Tarjeta 3D: **64 MB** Módem: **No requiere**



Detalles que hacen grande a un juego

LAS LOCALIZACIONES son con bastante probabilidad las más variadas que hemos visto en un juego de este tipo. Comenzamos en un pantano de Louisiana, viajamos a Argentina, nos vamos a Alemania a un antiguo castillo nazi... Salvo en el interior de las bases, donde se aprecia un poco la reutilización de elementos, el resto es muy variado de una fase a otra.

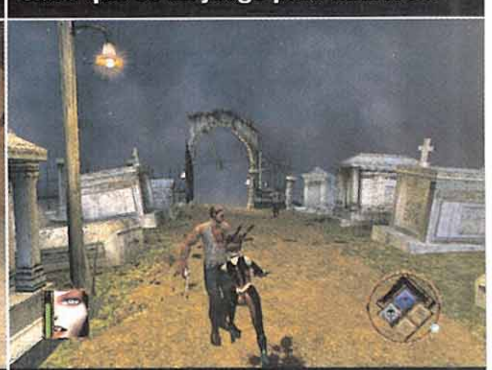
LA DIFICULTAD es bastante alta incluso aunque juguemos en el modo normal, porque la cantidad de enemigos y la rapidez con la que se desarrollan los combates así lo propician. Esto, unido a la gran cantidad de niveles y la longitud de algunos de ellos, hace que tengamos juego para rato. Claro, que no nos importaría que saliera una expansión en breve...



La acción en tercera persona es de lo más impactante a la vista.


Éste es el resultado de la pelea. Está claro que es un juego para adultos...


Los duros monstruos creados por los nazis hacen las veces de jefes finales.


La ambientación terrorífica propicia la aparición de engendros como éste.

LA ESPECTACULARIDAD GRÁFICA SE UNE CON UNA GRAN VARIEDAD DE SITUACIONES PARA OFRECERNOS LA ACCIÓN MÁS TREPIDANTE

matar a un buen número de enemigos, y una especie de "tiempo bala" como ya sucedía en «Max Payne».

Así de bien preparada, no tiene inconveniente en ir a buscar a los nazis en su propio terreno y enfrentarse a ellos en 40 niveles ambientados en catedrales, submarinos, pantanos y un sin fin más de localizaciones. Para recrearlas se ha usado un nuevo motor denominado por sus creadores como "Infernal Engine", que ofrece un apartado visual muy por encima de la media, con gran detalle en las texturas y rapidez en la generación de escenarios si tenemos un equipo de gama alta. A ello hay que unir toda suerte de efectos visuales y mucho "gore" con cuerpos desmembrados y litros de sangre que hacen al juego exclusivamente para adultos.

Acción chorreante

Pero lo que hace que «BloodRayne» enganche como pocos es su trepidante acción, que descansa en las bases de un motor ultrarrápido y montones de combates con todo tipo de enemigos. Sólo echamos en falta más profundidad en la historia y un control más intuitivo en la lucha, pues sus 12 combos acaban saliendo un poco por casualidad (y machacando botones). En fin, si llevas tiempo esperando «Max Payne 2», y como no parece que vaya a salir mañana, ésta es una buena opción. Quizás tras jugarlo sea el regreso de «BloodRayne» el que esperes más...

M.J.C.

■ **ALTERNATIVAS**

MAX PAYNE
Su argumento es más envolvente y su efecto "Matrix" es estupendo, pero es más corto y poco variado en combate.
▶Comentado en MM 80 ▶Puntuación: 96

SOUL REAVER 2
Personaje parecido, ambientación oscura y muchos combates, pero es técnicamente más flojo.
▶Comentado en MM 84 ▶Puntuación: 90

Toma nota

Un estupendo juego de acción que está entre lo mejor del género.

LO BUENO:
- Los combates son salvajes y se suceden de principio a fin.
- Los escenarios son muy variados y la ambientación es espectacular.

LO MALO:
- Sacarle el mayor rendimiento visual y que no pierda rapidez requiere un ordenador muy potente.
- La realización de combos en las peleas se hace un poco "a ojo".

MODO INDIVIDUAL: 85

MODO MULTIJUGADOR: NO TIENE

www.smsparejas.com

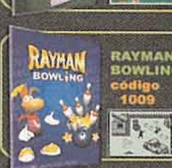
MOVILSTATION

¡¡¡Sólo tienes que llamar al -> y después marcar el código del juego que quieras para tenerlo en tu móvil!!! **906 29 27 32**

NUEVO EN ESPAÑA



PRINCE OF PERSIA código 1005



SIBERIAN STRIKE código 1011



SOLITARIO código 1013



Gulo's Tale código 1017



Skate & Slam código 1012



La invasión de la Tierra código 10103



Guerra Urbana código 1008



Legiones solares código 1016

SUMMER VOLLEY código 1015

RAYMAN GOLF código 1010

RAYMAN BOWLING código 1009

SIX BROKEN WINGS código 1007

RAIL RIDER código 1006

LOCKEMUP código 1004

CLUSTER PIRATE código 1002

BLOCK BREAKER código 1001

¿ESTAS ABURRIDO DE LA SERPIENTE?... ¡¡¡AHORA PUEDES TENER LO ÚLTIMO EN JUEGOS EN TU MÓVIL!!!

Para cualquier duda estamos en juegosjava@hotmail.com

TONOS

¡¡¡Aquí tienes la lista más completa de melodías para tu móvil!!

Envía **MM13** seguido de espacio, el código del tono que quieras, otro espacio y la marca del teléfono que tengas al **7494.** Ej: MM13 62067 MOTOROLA. O LLAMA AL **906 29 47 70** Nº LICENCIA SGAERMV8M/513/09/9019

TOP 40

59608 8 MILE - EMINEM
62067 CHIHUAHUA - COCACOLA
62073 SHIN CHAN - TV
59468 WITHOUT ME - EMINEM
59604 LOSE YOURSELF - EMINEM
60278 DESENCHANTEE - KATE RYAN
55058 CARA AL SOL - HIMNO
54210 FIESTA PAGANA - MAGO DE OZ
51027 MISSION IMPOSSIBLE - CINE
68014 HALA MADRID - HIMNO
54316 NO ME LLAMES ILUSO - LA CABRA MECANICA
62023 SIMPSONS - TV
55024 HIMNO DE LA LEGION - HIMNO
62065 MTV - ANUNCIO
51005 EL EXORCISTA - CINE
55011 HIMNO DE ESPANA - HIMNO
68030 CENTENARIO REAL MADRID - HIMNO
51021 LA PANTERA ROSA - CINE
68002 CANT DEL BARCA - HIMNO
54306 COLOR ESPERANZA - DIEGO TORRES
62027 FRAGGLE ROCK - TV
53240 LETHAL INDUSTRY - DJ TIESTO
62039 RASCA Y PICA - TV
57005 TARZAN - GRITO
62007 EL EQUIPO A - TV
51003 EL BUENO EL FEO Y EL MALO - CINE
54310 MORENITA - UPA DANCE
54257 CUANDO TU VAS - CHENOA
54259 LLORARE LAS PENAS - DAVID BISBAL
51000 STAR WARS DARTH VADER - CINE
60269 ALL THE THINGS SHE SAID - TATU
53221 INFECTED - BARTHEZ
54276 NI MAS NI MENOS - LOS CHICHOS
51113 MAY IT BE - EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
51075 GLADIATOR - CINE
68001 ATLETICO DE MADRID - HIMNO
62000 BENNY HILL - TV
55059 ASTURIAS PATRIA QUERIDA - HIMNO
65021 PAQUITO CHOCOLATERO - YEYE
51036 TITANIC - CINE

53237 UNIVERSE - CHASIS
62029 VERANO AZUL - TV
56000 LA ABEJA MAYA - INFANTIL
54231 A DIOS LE PIDO - JUANES
59045 TUBULAR BELLS - MIKE OLDFIELD
53009 FREESTYLER - BOOMFUNK MC
53199 ON THE MOVE - BARTHEZ
59599 JENNY FROM THE BLOCK - JENNIFER LOPEZ
68004 HIMNO DEL ATHLETIC DE BILBAO - HIMNO
54323 DIME - BETH NOVEDAD
54217 ASEREJE - LAS KETCHUP
54268 BAILA CASANOVA - PAULINA RUBIO
54300 NO SOY UN SUPERMAN - DAVID BUSTA...
51008 EL PADRINO - CINE
72107 BRAVEHEART - DJ SAKIN
59321 THE WAY I AM - EMINEM NOVEDAD
68015 REAL SOCIEDAD - HIMNO
62043 SOUTHPARK - TV
54247 SIN MIEDO A NADA - ALEX UBAGO
50009 LA INTERNACIONAL - TRADICIONAL
51087 TERMINATOR - CINE
55022 ELS SEGADORS - HIMNO
54290 2 HOMBRES Y 1 DESTINO - DAVID BUSTA...
60015 ENTER SANDMAN - METALLICA
54222 AVE MARIA - DAVID BISBAL
60024 THE FINAL COUNTDOWN - EUROPE
53014 ECUADOR - DISCO
53205 SAMBA ADAGIO - SAFRI DUO
60012 SWEET CHILD OF MINE - GUNS N ROSES
59580 DILEMA NELLY FT - KELLY ROWLAND
51016 JAMES BOND - CINE
60118 IN THE END - LINKING PARK
65011 MI CARRO - MANOLO ESCOBAR
51111 PULP FICTION - THEME
53238 SPACE MELODIE - LUNA PARK
51131 CONCERNING HOBBITS - SEÑOR DE LOS ANILLOS
54275 ME MUERO POR CONOCERTE - ALEX UBAGO
53060 CAFE DEL MAR - ENERGY 52
60013 NUMBER OF THE BEAST - IRON MAIDEN
59592 SKATER BOY - AVRIL LAVIGNE NOVEDAD
54219 BAILA MORENA - ZUCCHERO
62014 INSPECTOR GADGET - TV
59605 FEEL - ROBBIE WILLIAMS NOVEDAD
54233 PERDONO - TIZZIANO FERRO
54298 MOLA MAZO - CAMILO SESTO
61012 BREATHE - PRODIGY
60231 BY THE WAY - RED HOT CHILI PEPPERS
59143 EVERY BREATH YOU TAKE - POLICE
54213 QUE LA DETENGAN - DAVID CIVERA
60356 NOT GONNA GET US - TATU NOVEDAD
62005 COCHE FANTASTICO 2 - TV
54206 TORERO - CHAYANNE
54291 DIGALE - DAVID BISBAL NOVEDAD
60213 THE TROOPER - IRON MAIDEN
56001 EL SHOW DE BARRIO SESAMO - INFANTIL
54313 TRAGEDIA - MARC ANTHONY NOVEDAD
51092 HARRY POTTERTHEME - CINE
54256 QUE EL RITMO NO PARE - P. MANTEROLA
61048 HEY BOY HEY GIRL - CHEMICAL BROTHERS

53252 INSOMNIA - FAITHLESS
53220 MOI...LOLITA - ALIZEE
54274 HASTA QUE EL CUERPO... - MAGO DE OZ
60045 SATISFACTION - ROLLING STONES
60078 MOONLIGHT SHADOW - MIKE OLDFIELD
55025 PARTIDO POPULAR - HIMNO
68026 WE ARE THE CHAMPIONS - QUEEN
54014 CACHO A CACHO - ESTOPA NOVEDAD
53225 OUT OF GRACE - ANGLIA
60023 STAIRWAY TO HEAVEN - LED ZEPPELIN
51033 STAR WARS - CINE
51013 INDIANA JONES - CINE
54180 CHIQUILLA - SEGURIDAD SOCIAL
53257 NEVER AGAIN - MILK INC
68016 HIMNO DEL SEVILLA FC - HIMNO
51063 PRETTY WOMAN - CINE
64056 EYES ON ME - FINAL FANTASY VIII
68003 HIMNO DEL BETIS - HIMNO
54283 SOBE SON - MSM NOVEDAD
51002 AXEL F - CINE
51001 ADDAMS FAMILY - CINE
61005 OXYGEN - JEAN MICHELLE JARRE
60017 OTHERSIDE - RED HOT CHILI PEPPERS
54262 SOY YO - MARTA SANCHEZ
51004 CARROS DE FUEGO - CINE
60014 BREAKINGT THE LAW - JUDAS PRIEST
62032 COCA COLA - TV
59559 CLEANIN OUT MY CLOSET - EMINEM
72000 CHILDREN OF THE DEMON - AQUALORDS
53222 L`AMOUR TOUJOURS - GIGI DAGOSTINO
54272 DANZA DEL FUEGO - MAGO DE OZ
56008 BAJO DEL MAR - LA SIRENITA
71015 ZANKOKU NA TENSHI NO... - EVANGELION
62015 LOS PICAPIEDRAS - TV
53249 POWER BRENA - BARTHEZZ
62017 MAZINGUER Z - TV
60328 SMELLS LIKE TEEN SPIRIT - NIRVANA
59005 TAKE ON ME - AHA
54218 BICHO MALO - CAPITAN CANALLA
53012 CHILDREN - DISCO
51127 LA VIDA ES BELLA - CINE
54286 TE NECESITO - AMARAL NOVEDAD
62009 EXPEDIENTE X - TV
54209 CORAZON LATINO - DAVID BISBAL
59541 YESTERDAY - THE BEATLES
59584 DIE ANOTHER DAY - MADONNA
53292 GANBAREH - SASH
71000 THEME - DORAEMON
60020 LIGHT MY FIRE - THE DOORS
51070 TIBURON - CINE
51058 SUMMER LOVING - GREASE
72004 LAP 4 MORE - BARTHEZZ
53247 DARK PHARAO - BARTHEZZ
53305 WHATS YOUR FLAVA - CRAIG DAVID
51125 COME WHAT MAY - -MOULIN ROUGE
65018 LA CABRA - YEYE
56002 HAKUNA MATATA - INFANTIL
61046 BABYS GOT A TEMPER - PRODIGY
68007 MALAGA - HIMNO
66059 KILLING ME SOFTLY - ROBERTA FLACK
54270 EL AIRE QUE ME DAS - D. BUSTAMANTE
60016 COME AS YOU ARE - NIRVANA
68012 RACING DE SANTANDER - HIMNO
61049 MINDFIELDS - THE PRODIGY
62050 LOS MUNSTERS - TV
57006 SILBIDO - LIGAR
68020 HIMNO DEL ZARAGOZA CF - HIMNO
59587 DIRRTY - CHRISTINA AGUILERA
51035 SUPERMAN - CINE
59474 GANGSTAS PARADISE - COOLIO
62002 BUGS BUNNY - TV
72256 CASTLES IN THE SKY - IAN VAN DAHL
59037 YOU CAN LEAVE... - JOE COCKER
51120 AMELIE - CINE
51044 AUSTIN POWERS - CINE
54216 TU PIEL - MANU TENORIO
65014 LIBRE - NINO BRAVO
54326 SAMBAME - UPA DANCE NOVEDAD
59316 CANT GET YOU OUT... - KYLIE MINOGUE
59026 WALKING AWAY - CRAIG DAVID
54266 LA CHICA DE AYER - ENRIQUE IGLESIAS
66021 LA BAMBA - LOS LOBOS
62062 BETTY LA FEA - TV
62075 ARALE - TV
72216 LIKE A PRAYER - MADHOUSE
61025 TOUR DE FRANCE - KRAFTWEK
53308 HEAVEN - DJ SAMMY & JANOU FT DO
54227 TRE PAROLE - VALERIA ROSSI
64045 LEMMINGS - VIDEO
72259 SMS - BARCODE BROTHERS
59563 COMPLICATED - AVRIL LAVIGNE
66024 PALOMITAS DE MAIZ - 70
54026 LA COPA DE LA VIDA - RICKY MARTIN
65039 SOY MINERO - ANTONIO MOLINA
62028 CHARLIES ANGELS - TV
57007 ALARMA - MISCELANEA
53341 TU ES FOUTU - INGRID NOVEDAD
54258 DAME MAS - FORMULA ABIERTA
54307 69 PUNTO 6 - JOAQUIN SABINA

61018 ENJOY THE SILENCE - DEPECHE MODE
53022 BLUE - EIFFEL65
62052 GRAN HERMANO - TV
54215 PRIMAVERA CLARA - NURIA FERGO
71011 HEAD CHA LA - DRAGON BALL Z
62079 ANUNCIO MARTINI - TV
55023 HIMNO DE GALICIA - HIMNO
51158 ROCKY - CINE
61009 JUST CANT GET ENOUGH-DEPECHE MODE
56005 LOS PITUFOS - INFANTIL
66080 LA CHICA DE IPANEMA - A. GILBERTO
71031 SAKURA SAKU - LOVE HINA
59624 ROSSO RELATIVO - TIZIANO FERRO
62058 SPIDERMAN - TV
55009 USA - HIMNO
56027 LA GALLINA TURULETA - LOS PAYASOS
61010 BLUE MONDAY - NEW ORDER
65003 SACA EL GUISQUI CHELI - DESMADRE75
61014 TAINTED LOVE - SOFT CELL
63000 CUMPLEAÑOS FELIZ - TRADICIONAL
64047 METAL GEAR SOLID - VIDEO
53018 LIQUIDO - NARCOTIC
62074 HEIDI - TV
54314 TODO MI AMOR - PAULINA RUBIO
71039 JAJAUMA NI SASENAIDE - RANMA 1.2
54304 EL QUE QUIERA ENTE... - MAGO DE OZ
54214 EL ALMA AL AIRE - DAVID BISBAL
60570 BRING TO LIFE - EVANESCENCE
51123 CARTOON THEME - SPIDERMAN
66000 LA VIE EN ROSE - EDITH PIAF
54101 CORAZON PARTIO - ALEJANDRO SANZ
62019 PIPI LANGSTRUMPF - TV
71045 MOONLIGHT DENSETSU - SAILOR MOON
71042 13 NO JUNJOU... - RUROUNI KENSHIN
71038 EGAO NI AITAI - MARMALADE BOY
54289 MIENTEME - DAVID BISBAL NOVEDAD
54299 CARADURA - ROSA
71022 TOKIMEKI NO DOUKASEN -FUSHIGI YUUGI
54332 DEVUELVEME LA VIDA-NANDEZ Y CRISTIE
57003 20TH CENTURY FOX - SINTONIA
54321 MORIRIA POR VOS - AMARAL NOVEDAD
59014 ALL MY LOVING - BEATLES
64038 STREET FIGHTER 2 - VIDEO
51043 EL LIBRO DE LA SELVA - CINE
51105 CANCION DEL MARIACHI - A. BANDERAS
72231 ANUNCIO - MTV
54320 SIN TI NO SOY NADA - AMARAL
59018 SAMBA DE JANEIRO - BELLINA
51056 LA LISTA DE SCHINDLER - FILM
59038 GIVE PEACE A CHANCE - JOHN LENNON
62036 ILL BE THERE FOR YOU - TV
54329 LAGRIMAS DE PLASTICO AZUL -J.SABINA
64028 SONIC - VIDEO
54013 BOOM BOOM - CHAYANNE
62080 VACACIONES EN EL MAR - TV
64020 PACMAN - VIDEO
53038 BETTER OFF ALONE - ALICEDEE JAY
64059 TO ZANARKAND - FINAL FANTASY X
61011 STRANGELOVE - DEPECHE MODE
72191 MORTAL KOMBAT - TECHNO SYNDROME
63001 MARCHA FUNEBRE - TRADICIONAL
56004 MAHNA MAHNA - INFANTIL
55002 HIMNO DE FRANCIA - HIMNO
52029 CARMINA BURANO - CLASICA NOVEDAD
52028 BOLERO DE RAVEL - CLASICA
51038 ZORBA EL GRIEGO - CINE
71028 TENSHI NO YUBIRIKI - KARESHI KANOJO
51157 TEMA DE LA FUERZA - STAR WARS
60136 LAYLA ERIC - CLAPTON
59620 DY NA MI TEE - MISS DYNAMITE
59617 SORRY SEAMS TO BE...- ELTON JOHN
54315 QUIZAS - ENRIQUE IGLESIAS
62008 EUROVISION - TV NOVEDAD
51126 UNCHAINED - MELODY GHOST
64032 TETRIS1 - VIDEO
54324 SABES - ALEX UBAGO NOVEDAD
61044 RIGHT HERE RIGHT - NOW FATBOY SLIM
51064 PUENTE SOBRE EL RIO KWAI - CINE
64016 MONKEY ISLAND - VIDEO
60000 BACK IN BLACK - ACDC
54006 ARRASANDO - THALIA
51072 THE BRIGHT SIDE OF LIFE - M. PYTHON
52025 PARA ELISA - BETHOVEN
62046 MCGYVER - TV
54303 LA DUEÑA DE MIS OJOS - M. LLUNAS
53008 DJ QUICKSILVER2 - BELISSIMA
60007 THUNDERS - TRUCK ACDC
68010 HIMNO DEL OSASUNA - CF HIMNO
60004 HIGHWAY TO HELL - ACDC
60292 GOD SAVE THE QUEEN - SEX PISTOLS
51010 FOREST GUMP - CINE
52023 CABALGATA DE LAS VALQUIRIAS-WAGNER
53006 BARBIE GIRL - AQUA
54330 AMISTAD - ISLA DE SAN JUAN
59477 THE REAL SLIM SHADY - EMINEM
59023 STRONGER - BRITNEY SPEARS
59168 NO WOMAN NO CRY - BOB MARLEY
54311 MALA GENTE - JUANES NOVEDAD
51048 LOVE STORY - CINE

53077 I PUT A SPELL ON YOU - SONIQUE
54131 ENTRE DOS TIERRAS - HEROES SILENCIO
57000 NBA - DEPORTES
62061 LOONEY TUNES - TV
51052 LA PATRULLA X - CINE
55021 HIMNO DE RUSIA - HIMNO
72017 FREE DJ - QUICKSILVER
51045 EL GUARDAESPALDAS - CINE
62076 CHICHO TERREMOTO - TV
72024 ALONE - LASGO
54200 TU MUSICA ES MI VOZ - OT 1
62018 THE MUPPET SHOW - TV
59012 TARZAN - BOY BALTIMORA
51156 PSICOSIS - CINE
54001 MACARENA - LOS DEL RIO
50008 KALINKA (RUSA) - TRADICIONAL
60010 BASKET CASE - GREEN DAY
54212 VINO TINTO - ESTOPA
54151 SIN DOCUMENTOS - LOS RODRIGUEZ
51155 POR UN PUÑADO DE DOLARES - CINE
53030 IT FEELS SO GOOD - SONIQUE
62054 EL PAJARO LOCO - TV
71035 DRAGON BALL - MANGA
51080 DIRTY DANCING - CINE
71003 CATCH YOU CATCH ME... - SAKURA
60313 AERIALS - SYSTEM OF A DOWN
54301 ADEMAS DE TI - DAVID BUSTAMANTE
60378 WAIT AND BLEED - SLIPKNOT
72239 TO FRANCE - NOVASPACE
71017 THE GREAT WARRIOR - FINAL FANTASY VII
54133 SUFRE MAMON - HOMBRES G
51121 SPIDERMAN THE MOVIE - AEROSMITH
57004 PAJARO - CANTO
63003 MARCHA NUPCIAL - WAGNER
53264 KOMODO MAURO - PICOTTO
54208 CORAZON INDOMABLE - CAMELA
65016 CLAVELITOS - YEYE
59006 BIG IN JAPAN - ALPHAVILLE
52000 BACH - CLASICA
54325 ANTES QUE VER EL SOL - COTI
51096 UNCLE FUCKA (SOUTH PARK) - CINE
53278 THE LOGICAL SONG - SCOOTER
53262 SUBURBAN TRAIN - DJ TIESTO
62021 SCOOBY DOO - TV
54158 PAJAROS DE BARRO - MANOLO GARCIA
51071 GOING HOME - LOCAL HERO
53015 FABLE - ROBERT MILES
51067 ENCUENTROS EN LA 3 FASE - CINE
62086 EL SANTO - TV
50004 CUCARACHA - TRADICIONAL
51151 BABY ELEPHANT WALK - HENRY MANCINI
62063 A LITTLE LESS (NIKE) - ELVIS PRESLEY
59013 A HARD DAYS NIGHT - BEATLES
54191 19 DIAS Y 500 NOCHES - J. SABINA
60009 YOU GIVE LOVE A BAD NAME - BON JOVI
60353 THE GAME OF LOVE - SANTANA
51076 PULP FICTION - CINE
61040 NO GOOD - THE PRODIGY
54119 INSURRECCION - EL ULTIMO DE LA FILA
60410 I WAS MADE FOR LOVING YOU - KISS
62013 HITCHCOCK - TV
71016 FIDDLE DE CHOCOBO - FINAL FANTASY VII
68006 ESPANYOL - HIMNO
54028 CORAZON ESPINADO - SANTANA
68005 CELTA - HIMNO
59612 BEAUTIFUL - CHRISTINA AGUILERA
65002 VIVIR ASI ES MORIR...- CAMILO SESTO
51037 TOPGUN - CINE
61007 THE MODEL - KRAFTWERK
60238 NOTHING ELSE MATTERS - METALLICA
51014 JAMES BOND GOLDFINGER - CINE
54309 HOMBRES - FANGORIA
51012 GHOSTBUSTERS - CINE
51007 EL GORDO Y EL FLACO - CINE
56014 EL BARQUITO CHIQUITITO - INFANTIL
51011 CUATRO BODAS Y UN FUNERAL - CINE
57001 CIRCO - MISCELANEA
56009 CHIM CHIM CHER EE - MARY POPPINS
54302 CANTABRIA - DAVID BUSTAMANTE
60086 BOHEMIAN - RHAPSODY QUEEN
65010 UN RAYO DE SOL - LOS DIABLOS
56024 UN ELEFANTE SE BALANCEABA -INFANTIL
65008 TE ESTOY AMANDO LOCAMENTE -GRECAS
62051 POPEYE - TV
68008 MALLORCA - HIMNO
60109 MALA VIDA - MANO NEGRA
54012 LA BOMBA - RICKY MARTIN
60018 JUMP - VAN HALEN
68011 HIMNO DEL REAL OVIEDO CF - HIMNO
51138 HALLOWEEN - CINE
51074 GEORGE DE LA JUNGLA - CINE
54333 DEVUELVEME A MI CHICA - S. SOCIAL
60069 CREEP - RADIOHEAD
62041 CORRUPCION EN MIAMI - TV
60571 CLOKS - COLDPLAY
54017 CAROLINA - M CLAN
60075 BORN IN THE USA -BRUCE SPRINGSTEEN
56007 BIBBIDY BOBBIDY BOO - CENICIENTA
53259 BELISSIMA - DJ QUICKSILVER

LOGOS

¡¡¡Aquí encontrarás lo último en logos para decorar tu móvil!!!

Envía **MM13** seguido de espacio, el código del logo que quieras, otro espacio y la marca del móvil que tengas al **7494**. Ej: MM13 62067 MOTOROLA. O LLAMA AL **906 29 47 70** Nº LICENCIA SGAERMV8M/513/09/9019

50111	21083	27000	EMINEM 18026	01163	SHIN-CHAN 16222	01003	03110	01140	09013	ESPAÑA! 29087	04135	09016
EUSKAL HERRIA 29095	01246	09121	MARIA 20138	culeet!! 16188	27026	03084	09012	06047	06351	30002	30061	02015
21073	30008	30023	03091	06060	CENTRAL 18259	06050	02279	03383	03004	01001	AMOR 02237	21012
hora de comer! 01051	03021	EXTREMODURO 18465	Embrujadas 30449	TROMPA 16223	01022	02209	21019	CUÑAOOO!! 30278	NOKIA 19004	Fuma hierba cada día 01173	01164	03112
18258	06070	01025	01176	01160	21010	01018	03422	27202	PFFT 01037	69 ni uno más 01175	Mago de Oz 18437	03040
18270	METALLICA 18341	02082	SHIN CHAN 16219	30003	MATRIX 04012	18260	03002	09302	27005	02021	27126	NO... PISES SMOKE IT 01067
24005	01034	CHE! 30276	28173	06417	11035	01260	03393	02009	SONIQUE 18288	01063	MARY 20023	Timofonica 17034
11132	02016	50101	01035	06085	03039	PlayBoy 01081	03093	06014	007 04006	16108	16220	09124
01041	IRON MAIDEN 18315	01002	09150	24004	PIT BULL 03027	09087	16218	RAMMSTEIN 18240	03015	METAL GEAR 49269	KoRn 18043	NO FEAR 21188
30074	03520	01008	06049	Eva 20022	homer 06368	NOKIA 19043	THE SIMPSONS 26000	Victor 20136	HELLO KITTY 06378	JUST DO IT 01216	25067	02026
TE QUIERO 02347	06051	NOKIA CONNECTING PEOPLE 19006	22015	01036	01148	06004	09195	TROMPA TROMPA 16224	03001	03037	09098	DONT TOUCH 24072
18000	Miguel 20015	01211	06006	06061	01007	01039	09109	24021	24052	09022	27023	01033
02013	Smoke 01016	03030	TE QUIERO 49105	01027	Jódete 49082	06360	02052	Inicio 12034	Laura 20001	01029	09296	24035
30040	STAR WARS 04061	01248	IRON MAIDEN 18354	21031	27013	FINAL FANTASY 04097	02373	BRUCE LEE 04092	21032	49630	TE AMO 49053	16143
chocolate 01006	02018	02303	05013	FRIENDS 26007	THE BEATLES 18064	30011	02100	09138	03022	27015	49641	49648
03011	16143	STAR WARS 04018	I ♥ JESUS 20038	01015	hola guapo 30047	02358	06039	28028	03100	16100	16142	04108
QUIERO 49104	FINAL FANTASY 49441	Marilyn † 18070	THE BEATLES 18064	01023	03216	AUSTIN POWERS 04074	02006	Loading... 12059	21036	KICK BOXING 05136	ESPAÑA 05225	MISSIN YOU 49003
49384	16167	downloading... 12046	CARLOS 20064	NUNCA MAIS 30516	28043	EMINEM 18250	06032	No a la GUERRA 30537	16020	Andrea 20025	FINAL FANTASY 49282	02031
TE QUIERO 02063	03003	09125	Hackers 12090	DIABLO II 49262	02051	18548	01010	16157	U2 18077	Alberto 20006	22070	03629

TELETEST

CONÓCETE A TI MISM@

- ✓ ¿QUIERES SABER LO QUE LA GENTE PIENSA DE TÍ?
- ✓ ¿ESTÁS SEGURO/A DE QUE TU PAREJA TE ES FIEL?
- ✓ ¿SABES BESAR APASIONADAMENTE?

PARA SABERLO SÓLO TIENES QUE LLAMAR AL **906 51 03 94**

TELECOÑAS

¿BUSCAS VENGANZA? ¿TE GUSTA GASTAR BROMAS? NOSOTROS TE AYUDAREMOS...

906 51 03 25

RELACIONES



¿ESTÁS HARTO/A DE QUE SE FIJEN SÓLO EN EL FÍSICO? ¡¡¡AQUÍ ENAMORARÁS POR LO QUE ERES!!!

envía **QDAMOS4** al **7494**

O LLAMA AL **906 51 03 31**

¡ESTOS NUEVOS TONOS SUENAN COMO MÚSICA REAL!

TONOS POLIFÓNICOS

PARA PEDIR TUS TONOS POLIFÓNICOS LLAMA AL

906 15 01 14

Y MARCA EL CÓDIGO DE TU TONO (VER INSTRUCCIONES ABAJO)

1010 MISSION IMPOSSIBLE THEME - CINE
3846 CHIHUAHUA - DJ BOBO
2484 NO WOMAN NO CRY - BOB MARLEY
2567 WITH OR WITHOUT YOU - U2
4188 LOSE YOURSELF - EMINEM
1546 ONE MORE TIME - DAFT PUNK
3704 LLORARÉ LAS PENAS - DAVID BISBAL
3847 CUANDO TÚ VAS - CHENOA
1008 JAMES BOND THEME - JAMES BOND
1543 ITS MY LIFE - BON JOVI
3318 WITHOUT ME... - EMINEM
3824 SK8ER BOI - AVRIL LAVIGNE
1575 ON THE MOVE - BARTHEZZ
3790 TODA LA NOCHE EN LA CALLE - AMARAL
2924 Y.M.C.A VILLAGE - PEOPLE
3438 A DIOS LE PIDO - JUANES
4084 THEME - SUPERMAN
1598 JUST CANT GET ENOUGH - DEPECHE MODE
2633 SUERTE - SHAKIRA
3161 START ME UP - ROLLING STONES
3293 FLIGHT 673 - DJ TIESTO
1398 FREESTYLER - BOMFUNK MC`S
3191 ET - CINE
3550 AVE MARIA - DAVIS BISBAL
3551 CORAZÓN LATINO - DAVID BISBAL
3898 THEME - THE GODFATHER
1000 ANGEL - SHAGGY
1319 OOPS I DID IT AGAIN - BRITNEY SPEARS
3523 BY THE WAY - RED HOT CHILI PEPPERS
3552 QUE LA DETENGAN - DAVID CIVERA
3566 SIN MIEDO A NADA - ÁLEX UBAGO
3692 IN MY PLACE - COLDPLAY
1744 STAR WARS REBEL THEME - STAR WARS
2319 RAMP! THE LOGICAL SONG - SCOOTER
3284 MISSION IMPOSSIBLE - U2
3579 HERE I AM - BRYAN ADAMS
3844 TU M`AS PROMIS... - IN-GRID
3892 SOY YO - MARTA SANCHEZ
3970 THE STARS - CRANBERRIES
4052 JENNY FROM THE BLOCK - JENNIFER LOPEZ
4092 MY HEART WILL GO ON - CELINE DION
4245 COLOR ESPERANZA - DIEGO TORRES Y OT II
1422 CANTINA THEME - STAR WARS
1593 THUNDERSTRUCK - AC/DC
1808 CANT GET YOU OUT OF... - KYLIE MINOGUE
1972 YESTERDAY - BEATLES
2948 OUR HOUSE - MADNESS
3296 GET UP STAND UP - BOB MARLEY
3580 IT JUST WONT DO - TIM DELUXE
3766 DILEMMA NELLY FEAT. - KELLY ROWLAND
3825 DIRTY - CHRISTINA AGUILERA
3972 LA CHICA DE AYER - ENRIQUE IGLESIAS
4038 ONE LOVE - BLUE
4228 EL AIRE QUE ME DAS - D. BUSTAMENTE
4304 MUNDIAN TO BACH - KE PANJABI MC
4323 SORRY SEEMS TO BE... - ELTON JOHN
4352 LONESOME DAY - BRUCE SPRINGSTEEN
4398 CAN`T TURN YOU LOOSE - BLUES BROTHERS

Simplemente tienes que llamar a la línea de pedidos. Allí podrás comprobar la compatibilidad de tu móvil. Recuerda que el móvil tiene que tener dado de alta el servicio WAP antes de llamar.

*Precio sms: 0,9 €men. *Precio max/min 906: 1,06 € r.t., 1,357 € r.m. Apd. Correos 3119 - 41003 Sevilla *Los datos obtenidos entraran en la base de datos para el envio de publicidad. Para darse de baja de la misma llame al 902013633



Red Faction 2

Marte: buen sitio para la acción

Cual hijo pródigo que vuelve al hogar tras correrse una juerga, «Red Faction 2» llega desde PS2 al PC. Su regreso es bienvenido, pero no tanto como para sacrificar el jabalí más grande y organizar una fiesta para celebrarlo.

Mientras que la primera parte de de este juego fue diseñada originalmente para PC y adaptada más tarde para PS2, la segunda entrega ha seguido un recorrido exactamente inverso, "naciendo" para PS2 y siendo adaptada a PC, lo que ha terminado por pasar factura a la versión para compatibles, pues no llega al nivel sobresaliente al que nos han acostumbrado lanzamientos como «Unreal Tournament 2003», «Unreal 2», o «No One Lives Forever 2».

Armas para dar y...

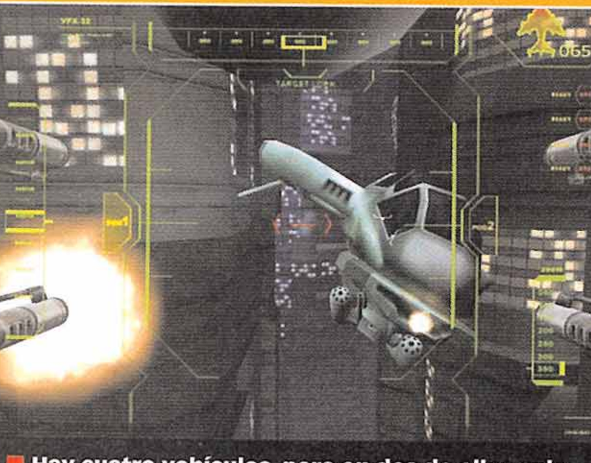
Pese a ello, «Red Faction 2» está lejos de ser un título mediocre. Por empezar por algún lado, podemos tomar el contundente diseño de las armas (elemento que nunca debe desdeñarse a la hora de valorar un juego de tiros), que logra un acertado equilibrio entre realismo y fantasía, transmitiendo una

La referencia

UNREAL TOURNAMENT 2003



- **«Red Faction 2» tiene mayor interactividad y elementos destructibles en el escenario .**
- **El número de armas disponible en «Red Faction 2» es superior al de «Unreal Tournament 2003».**
- **Técnicamente, «Red Faction 2» se encuentra por debajo de nuestra referencia, y además no tiene modo multijugador.**



Hay cuatro vehículos, pero en dos de ellos solo podemos disparar, no pilotar.



La armadura de batalla ofrece los mejores momentos de destrucción masiva.

Infomanía

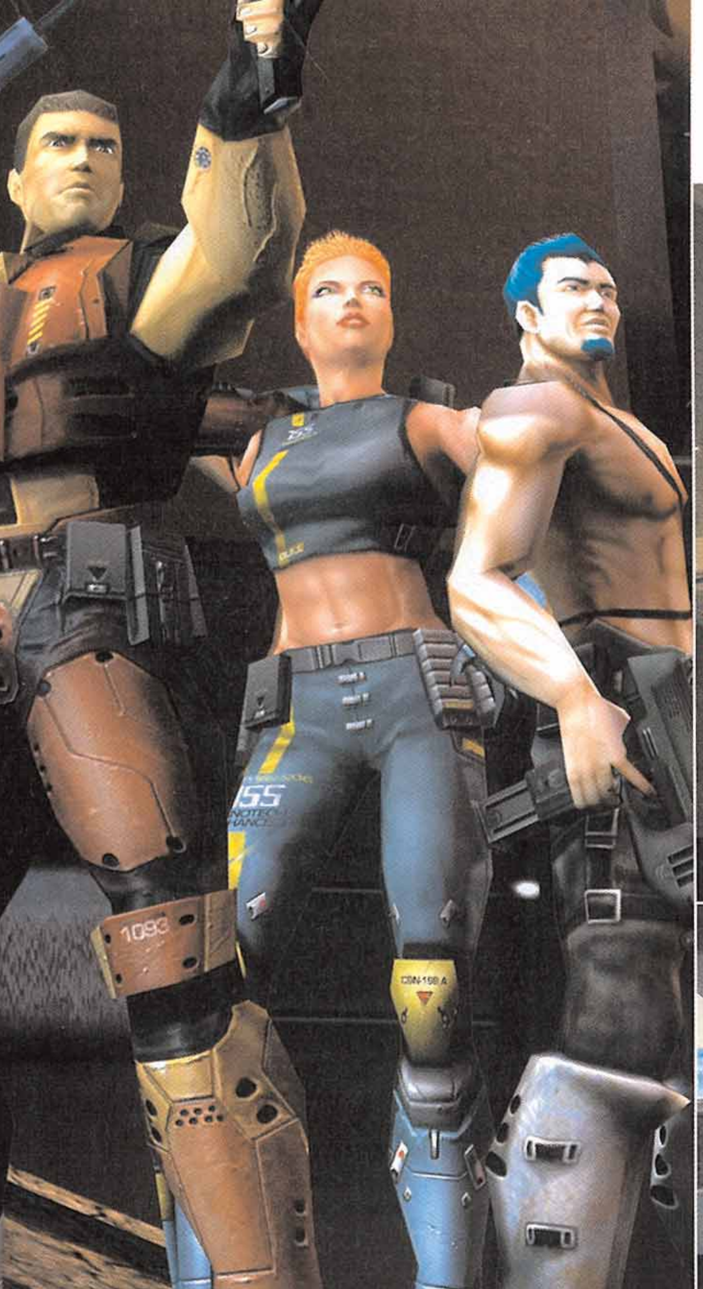
ANALIZADO EN: ▶CPU: **Pentium 4 1.7 GHz** ▶RAM: **256 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 2** ▶Conexión: **ADSL**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC, PS2, Xbox, NGC** ▶Género: **Acción** ▶Idioma: **Inglés** (voces y textos) **Manual no analizado** ▶Edad Recomendada (ADESE): **16+** ▶Estudio: **Volition** ▶Editor: **THQ** ▶Distribuidor: **Proein** ▶Número de CD: **2** ▶Fecha de lanzamiento: **Mayo 2003** ▶PVP recomendado: **44,95 euros** *(7480 Ptas.)* ▶Página web: ***www.redfaction2.com*** Contiene el primer parche, información general y pantallas. Trailers y fondos de pantalla. Conviene tenerla vigilada para nuevos parches.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Número de fases: **11** ▶Modos de juego: **2, "single player" y "bot match"** ▶Número de armas: **14, más 4 tipos de granadas** ▶Número de vehículos: **4** ▶Editor: **No** ▶Multijugador: **No** ▶Modos multijugador: **No aplicable.** ▶Número de jugadores: **No aplicable** ▶Opciones de conexión: **No aplicable.**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium III 500 MHz** ▶RAM: **128 MB** ▶HD: **1.1 MB** ▶Tarjeta 3D: **16 MB** ▶Módem: **No requiere**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium 4 1.4 GHz** ▶RAM: **256 MB** ▶HD: **1.1 MB** ▶Tarjeta 3D: **32 MB** ▶Módem: **No requiere**





Los escenarios destructibles otorgan a los combates mayor espectacularidad y posibilidades tácticas, además de favorecer la aparición de zonas secretas.



Los bot aliados tienen una IA bastante simple, pero se agradece.



Los gatillos independientes de las armas dobles son toda una novedad.

Cómo es el Bot Match





LAS MODALIDADES, de juego del "bot match" son bastante variadas. Están los clásicos "deathmatch", "deathmatch" por equipos y "capturar la bandera", y destacan dos modalidades inspiradas en "Rey de la colina": "Bagman" y "Regime".

OTRAS VARIANTES se introducen mediante cambios de configuración por parte del usuario. Destaca la posibilidad de cambiar el arma predeterminada (por ejemplo, comenzar con el lanzagranadas en vez de con la pistola básica) y de introducir la regla de muertes con un solo tiro.

EL NÚMERO DE BOTS que se pueden incorporar a la partida está limitado a cinco, una cifra baja que se disimula en parte por el reducido tamaño de las arenas de combate. Además, se incluye la opción de personalizar los atributos de los bots.

HAY NUMEROSAS REMINISCENCIAS CONSOLERAS, COMO EL SISTEMA DE GUARDADO BASADO EN PUNTOS DE CONTROL, QUE SE HAN DEJADO INTACTAS EN ESTA VERSIÓN DE PC

tremenda sensación de potencia al ser disparadas. Y, por supuesto, estas armas presentan suficiente variedad como para mantener el interés de los tiroteos durante toda la aventura.

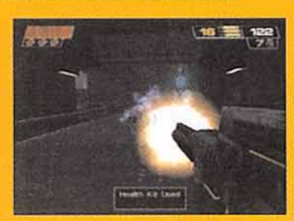
También es destacable, sobre todo por las dosis de espectacularidad que aporta, la utilización de «Geo Mod», el motor que ya usaba su predecesor. Se trata de la posibilidad que tiene el motor gráfico del juego de cambiar muchos elementos del escenario en tiempo real, lo que nos permite destruir grandes partes del entorno con nuestras armas. Si bien es cierto que no consigue romper la sensación de linealidad que impregna a toda la aventura, «Geo Mod» ha permitido a los desarrolladores realizar un diseño de niveles bastante original. Y el hecho de que el escenario se vaya destrozando durante un furioso combate está más logrado que en la primera parte.

Variedad de misiones

En cuanto al desarrollo de la historia, se ha abandonado en parte el modelo de narración continuada de «Half-Life» para dividirla en diferentes misiones, más o menos independientes. El resultado es un poco menos sólido, pero tiene la ventaja de ofrecer mayor variedad de situaciones y entornos. Se retoma el concepto de conducción de vehículos (dos de ellos como piloto, y otros dos en el puesto de artillero) y se introduce la idea de combate en equipo con compañeros controlados por el ordenador, si bien si bien la IA está muy simplificada, y no tenemos ningún control directo sobre ellos. Más novedoso resulta la implementación de un sistema de "karma", según el cual disparar a nuestros aliados o matar a civiles inocentes influye en el final ▶▶

El superhombre del futuro





EL PROTAGONISTA y sus compañeros de equipo son soldados mejorados mediante nanotecnología. Esto viene a ser una excusa para justificar que puedan encajar grandes cantidades de daño y aplicar algún que otro efecto de textura en su piel.

EL SISTEMA DE SALUD también presenta novedades que se justifican por las mejoras nanotecnológicas. Es posible "descansar" para recuperar salud y acumular hasta tres botiquines que se aplican automáticamente cuando hace falta.

ES UNA OPORTUNIDAD PERDIDA, porque la idea de un personaje con habilidades potenciadas mediante tecnología estaba mucho mejor aprovechada en «Deus Ex», por ejemplo. Al final, lo de la nanotecnología ha resultado ser un poco soso, un mero recurso argumental y poco más.



El equipo que nos acompaña está integrado por personajes un tanto planos y tópicos. Los "actores" secundarios deberían aprender de otros juegos.



Lo mejor de los combates es la intensidad que alcanzan.



Las comunicaciones por radio tampoco están traducidas.

de la historia (hay un total de cuatro finales diferentes). Esto, sumado a las zonas secretas y objetivos secundarios que abren pequeños extras, es un buen incentivo para el jugador.

Técnicamente limitado

Por donde más flojea «Red Faction 2» es en el apartado técnico. No es que se trate de un juego horroroso, ni mucho menos, pero tanto a nivel de texturas como de modelos 3D está por debajo de otros títulos recientes del género, además de que la inteligencia artificial tampoco es que sea nada del otro mundo. Elementos básicos que a estas alturas es casi imperdonable que no alcancen cierto nivel. Los abundantes parones entre sección y sección en un mismo nivel, con pantalla de carga incluida, rompen la continuidad, y no es raro encontrar limitaciones artificiales que nos impiden volver atrás o incluso acceder a zonas aparentemente despejadas. Y eso por no mencionar el atroz sistema de guardado, basado en puntos de control, además de otras reminiscencias consoleras que se han dejado intactas en esta versión de PC.

EL DISEÑO DEL ARSENAL INTRODUCE CONCEPTOS NOVEDOSOS, COMO LAS MIRAS CON BÚSQUEDA INTELIGENTE O LOS GATILLOS INDEPENDIENTES

Pero lo mas decepcionante de todo es la modalidad multijugador, que está completamente desaparecida en combate. En su lugar, hay un modo de juego "bot match" con diversas variantes, que no está mal pero constituye un pobre sustituto de una opción multijugador en toda regla.

«Red Faction 2» es un buen juego, en su conjunto, pero nos queda la sensación de que Volition podía haber hecho mucho más a la hora de adaptarlo a PC. Tal y como están las cosas, y a menos que aparezca en breve un parche incorporando una opción multijugador, no queda más remedio que admitir la superioridad de la versión original de PS2. Una pequeña decepción, pues, que no esperábamos.

G.P.A.

Toma nota

Buen juego, pero no aprovecha a tope las posibilidades del PC.

LO BUENO:
- El sistema de deformación de escenarios es espléndido.
- Las armas están bien diseñadas.
- Ritmo incesante y buen diseño de los niveles

LO MALO:
- La ausencia de una modalidad multijugador resulta inexplicable.
- Acusa las limitaciones técnicas propias de una conversión.

MODO INDIVIDUAL
70

MODO MULTIJUGADOR
NO TIENE

■ **ALTERNATIVAS**

UNREAL 2
Una de las mejores experiencias de juego individual que hay en estos momentos, con gráficos gloriosos.
▶Comentado en MM 98 ▶Puntuación: 92

NO ONE LIVES FOR EVER 2
Un juego de tiros más complejo, ambientado en las pelis de espías, con más cachivaches y un toque de rol.
▶Comentado en MM 95 ▶Puntuación: 85

LA MEJOR REVISTA DE JUEGOS

presenta la colección Los Mejores Juegos para PC

ESTE MES

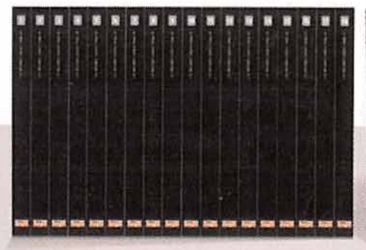
EL Nº1 DE LA COLECCIÓN

BLADE

- Una gran aventura llena de acción y combates.
- Cuatro personajes con sus propias habilidades.
- Increíbles gráficos 3D.
- Cientos de monstruos contra los que luchar.

Más práctica...
más completa...
más actual

JUEGO ORIGINAL COMPLETO
PC • CD ROM





YA EN TU KIOSCO

REVISTA+BLADE

Con cada número un nuevo título de la colección "Los mejores juegos para PC"
PRÓXIMA ENTREGA: EL SECRETO DEL NAUTILUS





Grom... Terror in Tibet! Una guerra de risa

En la piel del Coronel Grom debemos evitar que los nazis dominen el mundo con unas poderosas armas de un antiguo dios tibetano, en un juego que mezcla estrategia, aventura, acción, toques de rol y humor desternillante.

Es 1942, los nazis se encuentran en plena búsqueda de la Ciudad Perdida y las doce armas del Rey Arjuna. Con dichas armas, de poder devastador, Hitler pretende dominar el mundo, y la misión del Coronel Grom es evitarlo peregrinando lugares como la India y el Tíbet.

Un control sencillo

El sistema de control se basa en lo que ya es un clásico: uso y combinación de objetos, mochilas, planificación de los ataques y, en muchas ocasiones, usar la imaginación. Si bien al principio manejamos al protagonista, a un porteador y a un animal de transporte de objetos, durante nuestra cruzada deberemos explotar las habilidades de otros personajes –hasta 5 distintos– para llevar a buen puerto nuestro objetivo. Siguiendo con el interfaz, muy sencillo, nos permite múltiples acciones de todos y cada uno de los personajes tanto con el ratón, mediante iconos muy claros, como con el teclado. Gracias a este sistema podemos visitar cerca de 100 localizaciones, usar varias armas y objetos e interactuar con cerca de 40 personajes. «Grom» es un juego en el que nos moveremos por escenarios de gran colorido y calidad en 2D, con un aire de cómic muy marcado, al igual que todos y cada uno de los personajes, como delatan sus dialogos, movimientos y sobretodo formas físicas y siempre, rodeados de una buena banda sonora y unos muy cuidados efectos de sonido. Por lo que respecta al toque de rol qué posee, simplemente vemos las evoluciones de los personajes sobre la marcha, sin practicamente posibilidad de adaptarlas al gusto. Resumiendo, se puede calificar como un juego más que aceptable, aunque sin muchas pretensiones, para los amantes de varios géneros, sobre todo para los aficionados al humor absurdo.

J.V.V.

La referencia

BALDUR'S GATE II

- **El apartado de rol, en sentido estricto, es casi una anécdota en «Grom», comparándolo con «Baldur's Gate II».**
- **El detalle gráfico conseguido en «Baldur's Gate» es mucho más elevado que en «Grom».**
- **El guión, muy importante en el género, es bastante peor en «Grom».**



Los objetos mágicos sacan a relucir los efectos visuales, sencillos aunque cumplen su cometido.

La IA de los enemigos parece simple, pero no siempre huirán de nosotros al ser atacados.

Toma nota

Agradable mezcla de géneros para casi todos los gustos

LO BUENO:
- El aire de cómic que ofrece toda la aventura.
- El humor desternillante.
- La sencillez de manejo.

LO MALO:
- Opciones de cámara muy limitadas.
- Los personajes a veces escapan a nuestro control.

MODO INDIVIDUAL: 60

MODO MULTIJUGADOR: NO TIENE

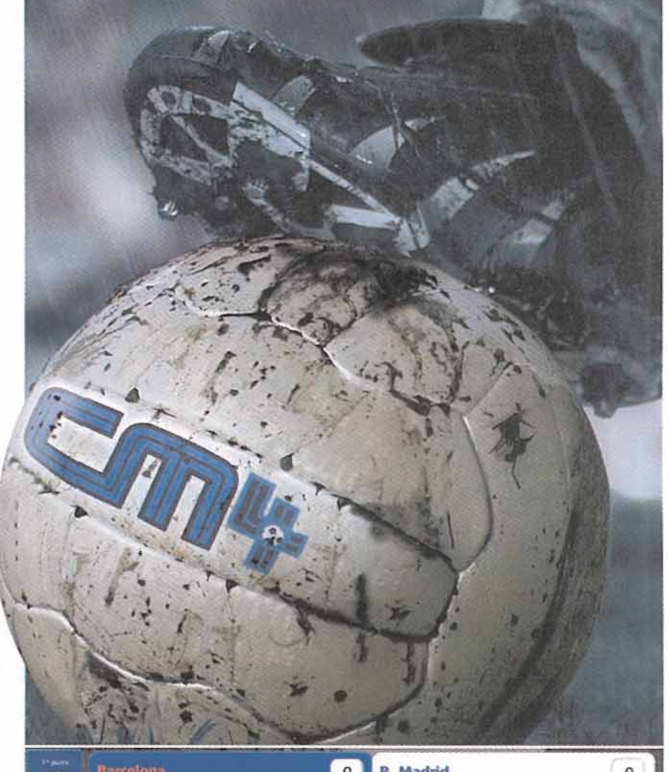
Infomanía

ANALIZADO EN: CPU: **Pentium 4 2,4 GHz** RAM: **512 MB** Tarjeta 3D: **GeForce 4 Ti 4600**

FICHA TÉCNICA Disponible: **PC** Género: **Aventura/Rol** Idioma: **Inglés** (diálogos, subtítulos, menús), **Castellano** (manual) Edad Recomendada (ADESE): **+13** Estudio: **Rebelmind** Editor: **CDV** Distribuidor: **Proein** Número de CDs: **2** Fecha de lanzamiento: **Marzo 2003** PVP Recomendado: **47,95 euros** *(7978 Ptas)*: Página web: ***www.gromgame.com***

LO QUE HAY QUE TENER CPU: **Pentium 350 MHz** RAM: **128 MB** Disco duro: **800 MB** Tarjeta 3D: **16 MB, DirectX 7.0.**





Championship Manager 4

TEMPORADA 02/03

Un Máster en fútbol

Una de las series más conocidas de simuladores de gestión de fútbol regresa una temporada más, con más jugadores, equipos y, sobre todo, más opciones que nunca.

Un "mánager de fútbol" es un simulador de gestión que nos pone en la piel de un "entrenador -presidente" de un club para controlar hasta el último detalle de su funcionamiento (fichajes, alineaciones, tácticas, finanzas...). Estos juegos, tan populares en nuestro país, tiene un nuevo punto de referencia en «Championship Manager 4. Temporada 02/03», el cual alcanza y hasta supera el nivel de excelencia marcado por la serie «PC Fútbol», aún en la memoria de muchos seguidores del género.

No falta nadie

Lo que distingue al nuevo título de otros parecidos es la ingente cantidad de datos que incluye y que abarca a más de 200 000 jugadores de 88 ligas repartidas entre 39 países. Todos los nombres de jugadores y equipos son reales, y aunque la valoración de las aptitudes de cada jugador es subjetiva, sí es bastante precisa. Además, el juego ofrece una variedad de opciones sin precedentes, facilitada eso sí, por un buen número de asistentes y ayudantes en los que podemos delegar muchas de las decisiones menos importantes. Pese a todo, no podemos olvidar que nos encontramos ante un juego especialmente árido, con un interfaz basado en menús de mero texto y que, además, por el enorme volumen de cálculos que realiza, es un poco lento. A los fans del género no les importará estos fallos, pero los demás harán bien en asegurarse de que éste es el tipo de juego que buscan

J.P.V.

La referencia

FIFA 2003

- **En «Championship Manager», los partidos no son interactivos, como en «FIFA 2003».**
- **Con «Championship Manager» podemos gestionar y controlar todos los aspectos relacionados con el club de fútbol que elijamos.**
- **Técnicamente, «Championship Manager» no tiene los gráficos espectaculares de «FIFA 2003».**



Los aburridos menús esconden una abrumadora cantidad de opciones y datos en juego.



Es posible visualizar el desarrollo de los partidos, aunque de forma bastante simplona y esquemática.

Toma nota

Un gran simulador, completísimo, pero sólo para los muy aficionados.

LO BUENO:
- El ingente catálogo de jugadores, equipos y ligas.
- La ingente cantidad de opciones disponibles.

LO MALO:
- En ocasiones resulta muy lento.
- Visualmente es demasiado soso.

INDIVIDUAL	MULTIJUGADOR
80	70

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

EL modo multijugador es demasiado lento para poder resultar práctico.

SOLO: Lo mejor: Poder diseñar el equipo de tus sueños. Lo peor: No es posible controlar a los jugadores durante los partidos.

EN COMPAÑÍA: Lo mejor: Poder competir sobre el mismo ordenador. Lo peor: Las esperas entre turno y turno se hacen demasiado largas.

Infomanía

ANALIZADO EN: CPU: **Pentium 4 2,4 GHz** Ram: **512 MB** Tarjeta 3D: **GeForce 4 Ti 4600 128 MB** Conexión: **ADSL**

FICHA TÉCNICA Disponible: **PC** Género: **Deportivo** Idioma: **Castellano** (textos y manual) Edad recomendada (ADESE): **TP** (todos los públicos) Estudio: **SI Games** Compañía: **Eidos** Distribuidor: **Proein** Número de CDs: **1** Fecha de Lanzamiento: **14 de Abril 2003** PVP recomendado: **29,95 euros** *(4983 ptas)* Página Web: ***www.sigames.com***

LO QUE HAY QUE TENER CPU: **Pentium III 600 MHz** RAM: **64 MB** Disco Duro: **470 MB** Tarjeta 3D: **No requiere** Módem: **56K**



Shadow of Memories

Para morirse

Vamos a imaginar que en el momento de nuestra muerte se nos ofrece la oportunidad de cambiar nuestro destino. Sería una oportunidad que muy pocos dejaríamos escapar, pero por lo visto Konami no la ha sabido aprovechar...

Con el protagonista, Eike, viajaremos en el tiempo para cambiar nuestro fatal destino, moviéndonos por una ciudad para explorar múltiples zonas, interactuar con los habitantes de la villa, utilizar objetos, y tomar decisiones que pueden alterar lo que ya está escrito en nuestro futuro. La mayoría de acciones hay que realizarlas por orden y hay tramos en los que prácticamente sólo nos resta esperar a que pase el tiempo; es decir, que si por su temática ya era un juego con poca acción trepidante, hay muchos elementos ineludibles que lo hacen aún más monótono y muy lento.

La aventura está cargada de muchas secuéncias cinemáticas basadas en el propio motor del juego, algunas de las cuales son de lo más repetitivo (en un sentido totalmente literal) y pueden llegar a crear gran confusión. En esta versión final del juego las opciones de configuración son muy escasas, en contra de lo que se podía esperar, y en español solo encontramos los subtítulos. Manejar a nuestro personaje es bastante engorroso, y es muy simplista en cuanto a animaciones se refiere, así como los viajes en el tiempo que no van mas allá de una pulsación en una casilla, seguidos de una sencilla secuencia cinemática. Pero no todo es tan ramplón como pueda parecer. Además de ciertos detalles gráficos muy logrados, cabe destacar unos efectos de sonido muy cuidados y una estupenda banda sonora.

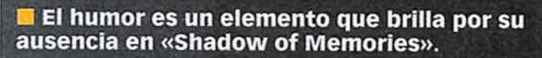
Además de la vista en tercera persona disponemos de una muy útil perspectiva en primera persona, ideal, por ejemplo, para interactuar con otros personajes los cuales están dotados de movimento facial, algo que sin duda nos hará tomar distintas decisiones a partir de su comportamiento para llegar a uno de los varios finales.

En definitiva, un título no imprescindible para los grandes amantes de las aventuras gráficas.

J.V.V.

La referencia

LA FUGA DE MONKEY ISLAND



- El humor es un elemento que brilla por su ausencia en «Shadow of Memories».
- Los escenarios no son, ni por asomo, tan variados como en «La Fuga de Monkey Island».
- Ambos títulos se han diseñado en su totalidad con un motor 3D.



Los viajes al pasado deparan encuentros de lo más curioso con personajes un tanto extravagantes.



Pese a las posibilidades técnicas que brinda el PC, la conversión no destaca en este apartado.

Infomanía

ANALIZADO EN: CPU: **Pentium 4 a 2,4 GHz** RAM: **512 MB** Tarjeta 3D: **GeForce 4 Ti 4600**

FICHA TÉCNICA Disponible: **PC** Género: **Aventura** Idioma: **Inglés** (voces y menús), **Castellano** (subtítulos y manual) Edad Recomendada (ADESE): **No aplicable** Estudio: **Konami** Editor: **Konami** Distribuidor: **Konami** Número de CDs: **1** Fecha de lanzamiento: **Marzo 2003** PVP Recomendado: **39,95 euros** *(6647 Ptas)* Página web: ***www.konami-europe.com***

LO QUE HAY QUE TENER CPU: **Athlon/Pentium a 450 MHz** RAM: **64 MB** HD: **700 MB** Tarjeta 3D: **16 MB, DirectX8 o superior** Modem: **No requiere**

Toma nota

Una idea original a la que se le podía haber sacado más jugo.

LO BUENO:
- La belleza de las secuencias cinemáticas.
- La fabulosa banda sonora.

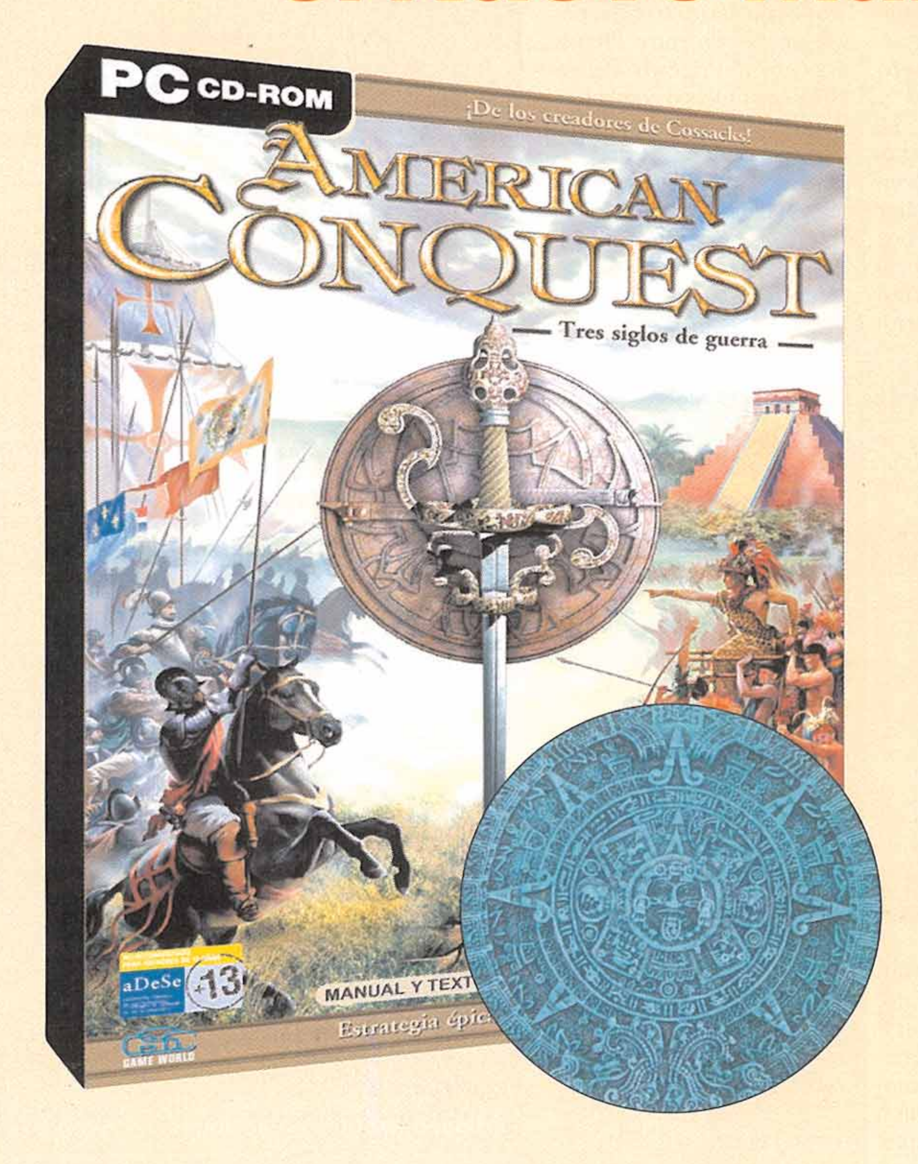
LO MALO:
- Secuencias cinemáticas muy a menudo.
- El manejo y animación de nuestro personaje.
- Pocas opciones de configuración en general.

MODO INDIVIDUAL: 56

MODO MULTIJUGADOR: NO TIENE

AMERICAN CONQUEST

¿Te crees capaz de dominar el Nuevo Mundo?



¡MÁS FÁCIL TODAVÍA!
¡ENVÍA UN **SMS** DESDE TU MÓVIL Y GANA UNO DE LOS PREMIOS QUE SORTEAMOS!

¡¡Participa en nuestro concurso y lánzate a la conquista de tu premio!!

BASES DEL CONCURSO

1.- Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA
2.- Válido para Movistar, Vodafone y Amena
3.- Los premios no serán canjeables por dinero
4.- No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos
5.- Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Micromanía
6.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7.- Fecha límite para entrar en sorteo: 26 de Mayo de 2003.

Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBY PRESS, S.A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después dela realización del pertinente sorteo.

© 2003 CDV Software Entertainment AG

SORTEAMOS 15 JUEGOS Y 15 CALENDARIOS AZTECAS

Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número **5300** desde tu móvil poniendo la palabra: **mm100american**







Dragon's Lair 3D

Otra versión del clásico

Eodavía habrá alguno por ahí que recuerde aquellos tiempos en los que nos íbamos directos a echar unas partidas a las recreativas de «Dragon's Lair».
20 años han pasado, pero el mito sigue vivo, teniendo dónde elegir: por un lado, los "remakes" de la trilogía que desarrolló FX; y por otro esta "recreación" inspirada en los personajes y escenarios del original, pero con nuevo argumento y nuevo sistema de juego. Así, en «Dragon's Lair 3D» tenemos que controlar a Dirk en su búsqueda para acabar con el malvado Singe por escenarios 3D, en los que tenemos absoluta libertad para movernos. El desarrollo se convierte en una especie de mezcla entre «Tomb Raider» y «Prince of Persia 3D», con muchos combates, unas cuantas plataformas y algunos puzzles. La idea es buena, aunque su realización adolece de falta de precisión en las cámaras, lo que repercute en el control, que además es poco preciso.

M.J.C.



El juego ofrece una libertad de movimientos total en un nuevo entorno 3D mucho más actual.



ANALIZADO EN: ▶CPU: **Pentium 4 2,2 GHz** ▶RAM: **512 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 4 MX, 64 MB** ▶Conexión: **Módem 56 KB**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Acción** ▶Idioma: **Inglés** ▶Edad recomendada (ADESE): **TP** ▶Estudio: **Dragonstone Software** ▶Editor: **Ubi Soft** ▶Distribuidor: **Ubi Soft** ▶Nº de CDs: **2** ▶Fecha de lanzamiento: **22 de abril** ▶PVP recomendado: **44, 95 euros** *(7.479 Ptas.)* ▶Página web: ***www.ubisoft.es***

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium 300 MHz** ▶RAM: **64 MB** ▶HD: **700 MB** ▶Tarjeta 3D: **16 MB** ▶Módem: **No requiere**

Toma nota

Entretenido, aunque un clásico como éste podría haber sido mejor.

LO BUENO:
- ▲ Tiene el sabor de las recreativas.
- ▲ ¡Por fin controlamos a Dirk del todo!
- ▲ Resulta muy adictivo y entretenido

LO MALO:
- ▼ Ninguno de los dos tipos de cámara permite seguir la ación con soltura.
- ▼ El control es incómodo e impreciso.

INDIVIDUAL 65

MULTIJUGADOR NO TIENE

Mustang VS FW 190

Sólo para entusiastas

Las correrías de dos de los cazas más importantes sobre la Europa de finales de la 2ª Guerra Mundial han servido de excusa para esta nueva expansión de «Combat Flight Simulator 2», con 18 nuevas misiones, 9 para cada avión, y dos bases históricas, las de Bodney y Abbeville. Con estos mimbres se ha tejido un producto bastante flojo, con una única versión de cada aparato, y sin ofrecernos en general nada que no podamos conseguir descargándonos modelos o misiones similares desde Internet, por ejemplo. Debemos destacar, eso sí, que se esta expansión incluye una utilidad para realizar skins llamada "Text-O-Matic" y otra de nombre "Combat Clouds" que sirve para mejorar el aspecto de las nubes que aparecen en el título. Gráficamente no aporta mucho y en cuanto a las sensaciones de vuelo y velocidad son discretas y siguen siendo tan irreales como las ofrecidas por el juego sobre el que se basa. Recomendable sólo para entusiastas de estos aviones... o compradores compulsivos.

R.L.P.



Los daños sufridos son muy irreales y apenas influyen sobre las reacciones del avión en vuelo.

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Athlon 1200** ▶RAM: **384 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 2 MX 64 MB** ▶Conexión: **Módem 56K, LAN**

FICHA TÉCNICA ▶disponible: **PC** ▶género: **Simulador** ▶idioma: **Inglés** ▶edad recomendada (adese): **TP** ▶estudio: **Flight One** ▶editor: **Just Flight** ▶distribuidor: **Proein** ▶número de CDs: **1** ▶fecha de lanzamiento: **ya disponible** ▶pvp recomendado: **39,99 euros** *(6653 ptas.)* ▶página web: ***www.justflight.com***

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium III 500 MHz** ▶RAM: **128 MB** ▶HD: **120 MB** ▶Tarjeta 3D: **32 MB** ▶Módem: **56K**

Toma nota

Aporta poco al universo «CFS» con sólo 2 aviones y 18 misiones nuevas.

LO BUENO:
- ▲ El editor de skins para los cazas es de lo más completo.
- ▲ La cabina virtual, bastante lograda.

LO MALO:
- ▼ Sólo trae dos modelos de avión.
- ▼ El modelo de daños es irreal y no afecta casi a la reacción del avión.

INDIVIDUAL 50

MULTIJUGADOR NO TIENE

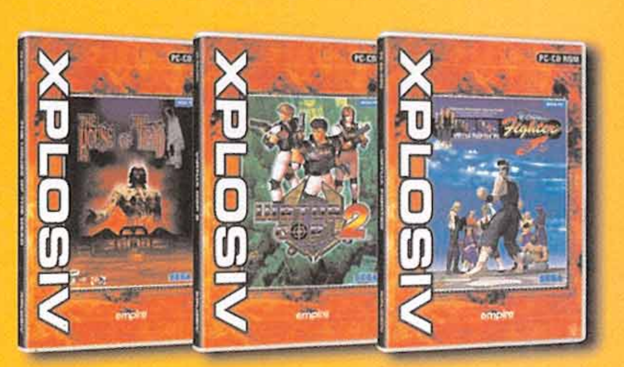








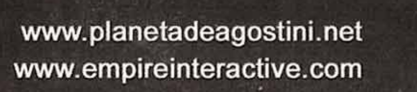
LO MEJOR DE SEGA



THE HOUSE OF THE DEAD
VIRTUA COP 2
VIRTUA FIGHTER





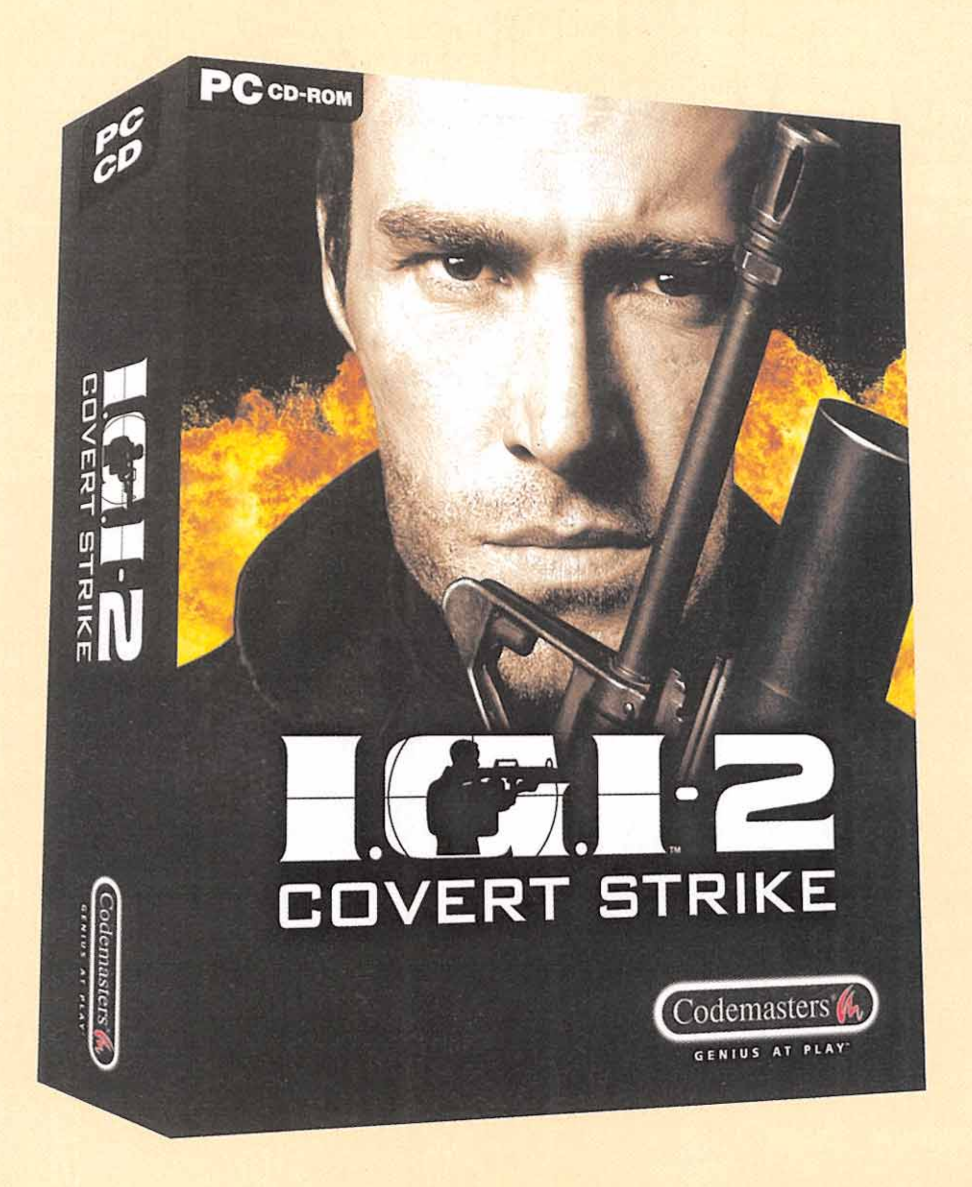






IGI 2: COVERT STRIKE

¡¡Demuestra que eres todo un maestro de la infiltración!!



¡MÁS FÁCIL TODAVÍA!
¡ENVÍA UN SMS DESDE TU MÓVIL Y GANA UNO DE LOS PREMIOS QUE SORTEAMOS!

¡¡Participa en nuestro concurso y consigue tu premio!!

SORTEAMOS 15 JUEGOS PARA PC

Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número **5300** desde tu móvil poniendo la palabra: **mm100igi**





BASES DEL CONCURSO

1.- Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA
2.- Válido para Movistar, Vodafone y Amena
3.- Los premios no serán canjeables por dinero
4.- No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos
5.- Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Micromanía
6.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7.- Fecha límite para entrar en sorteo: 26 de Mayo de 2003.

Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBY PRESS, S.A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después dela realización del pertinente sorteo.



100 JUEGOS PARA LA HISTORIA


1995


1999

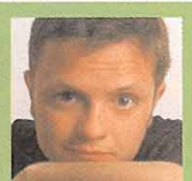

1985


1988


2002

En un número tan especial como este, parece razonable que dediquemos unas cuantas páginas a volver la vista atrás, y recordar los juegos que permanecen grabados en nuestra memoria. Os invitamos a que os embarquéis con nosotros en este viaje en el tiempo.







La historia de Micromanía camina en paralelo con los videojuegos. Por fin hemos conseguido alcanzar el número cien, una cifra mágica que, por cambios de formato, época e incluso concepto, jamás había llegado a estar en una portada.

Por eso, al plantearnos este artículo hemos querido ir mucho más atrás y elegir los cien mejores juegos de todos los tiempos y no sólo de los últimos cien números.

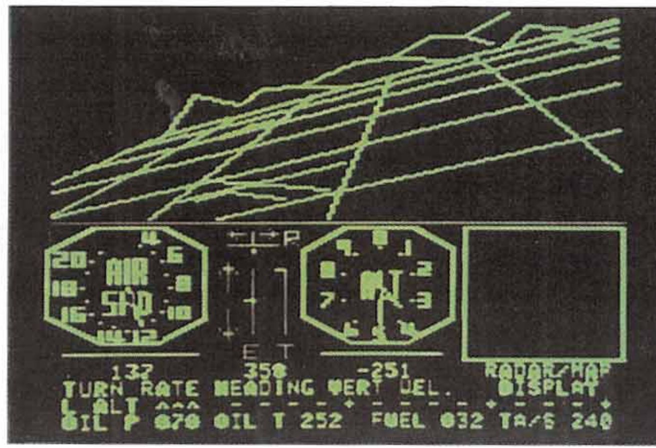
Elegir "sólo" 100 juegos no ha sido una tarea sencilla. Entre otras cosas, porque la definición del término "mejor juego" varía en función de cada jugador. Para muchos fans, los mejores videojuegos son, sencillamente, los más divertidos, aunque se trate de simples clones que no aportan nada a lo ofrecido por el pionero. Al contrario, otras personas opinan que los juegos que merece la pena recordar son aquellos que inauguraron un nuevo género; o, quizá, los más originales. Sin descartar los que tienen mejores gráficos o, por qué no, los más vendidos.

Para realizar nuestra selección, en Micromanía nos hemos decantado por los videojuegos más influyentes, sin importar la razón: o bien han revolucionado un género, han abierto un nuevo mercado, han puesto de moda nuevos periféricos o son los mejores de su especie, sin discusión. Eso sí, debemos dejar claro, que sólo hemos tenido en cuenta los juegos publicados en España, sin importar el formato.

Si aceptas las reglas, si estás dispuesto a entrar en polémica, si te animas a desempolvar tu memoria y comprobar hasta donde alcanzan tus recuerdos, acomódate en la máquina del tiempo, porque allá vamos... ►►

CREDIT: 00

MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR



▶ MICROSOFT
▶ SIMULADOR DE VUELO

1982 Aunque para muchas personas Microsoft es una compañía que apenas lleva algunos años en el mundo de los juegos, especialmente desde la comercialización de Xbox, en realidad la compañía de Bill Gates es una de las auténticas pioneras en este mundillo nuestro de la industria del videojuego. Responsables en gran parte de la invención del mítico ordenador MSX –MicroSoft eXtended–, puede considerarse también la inventora de los simuladores de vuelo para ordenadores personales y micros. Con «Flight Simulator» desarrolló las técnicas de programación en 3D (bueno, en pseudo 3D, con diseños vectoriales) que exprimían al máximo los primeros compatibles, de tal forma que muchos usuarios utilizaban el juego para ver hasta donde podía llegar su ordenador (una forma algo más "pedestre" de "testear" la capacidad de proceso, que los actuales, modernos y exigentes "benchmarks"). Sucesivas versiones del programa, hasta llegar a la actual y sofisticadísima «Flight Simulator 2004» o su variante bélica «Combat Flight Simulator», siempre se han caracterizado por explotar al máximo las tarjetas gráficas y los procesadores de última generación, manteniéndose en las listas de ventas durante más de dos décadas.. Sólo los más viejos del lugar, o aquellos que se consideren a sí mismos como coleccionistas compulsivos del género de la simulación, habrán podido contemplar en vivo todas y cada una de las versiones de uno de los decanos de la industria.

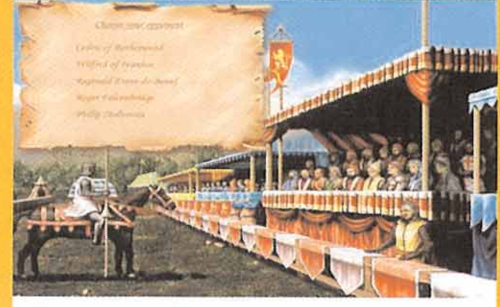
ELITE



▶ FIREBIRD ▶ SIMULADOR ESPACIAL

1984 Mucho antes que «Wing Commander» o «X-Wing» existió «Elite». En el lejano 1984, Ian Bell y David Braben programaron, para el viejo BBC Micro, antecesor de los ordenadores de 8 bits, un simulador espacial en tres dimensiones, que se adelantó a su época. «Elite» nos ponía a los mandos de una nave espacial que viajaba entre planetas, cumpliendo misiones de contrabando, policía o mercader, para ganar dinero y así comprar nuevas naves. Cierto es que los gráficos vectoriales eran simples rayas que simulaban naves y planetas, pero su adictivo desarrollo rompió con la moda de los comecocos y los matamarcianos de la época, y abrió las mentes de los futuros programadores.

DEFENDER OF THE CROWN



▶ CINEMAWARE ▶ ESTRATEGIA
▶ Comentado: MM 3 (2ª época) ▶ Puntuación: 9

1986 La historia demuestra que el éxito de una máquina no depende de su hardware, sino de sus juegos. «Defender of the Crown» es responsable de jubilar las máquinas de 8 bits y convencer a los usuarios para que abrazasen los ordenadores de 16 bits, es decir, el Commodore Amiga y el PC. Esta hazaña fue posible gracias a unos geniales gráficos que aprovechaban los 4096 colores simultáneos del Amiga, dejando descoloridos de envidia a los usuarios de Spectrum o Amstrad CPC. La suntuosidad gráfica se acompañaba de una adictivo juego de estrategia en el que había que conquistar reinos y participar en divertidos minijuegos arcade. Simplemente irrepetible.

TETRIS

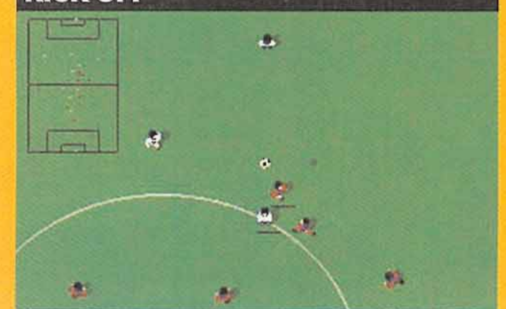


▶ MIRRORSOFT ▶ INTELIGENCIA/HABILIDAD
▶ Comentado: MM 5 (2ª época) ▶ Puntuación: 9

1987 Quién le iba a decir al joven e inocente estudiante universitario Alexey Pazhitnov, que su sencillo experimento matemático iba a convertirse en el juego más popular de la historia. «Tetris» irrumpió como un huracán desde la fría Rusia para arrasar en las máquinas de 8 bits y convertirse en uno de los primeros juegos en pasar de los ordenadores a las recreativas. Ofrecía la posibilidad de desengrasar el cerebro encajando bloques poligonales, mientras te tomas una Coca Cola en cualquier bar del planeta, o viajas en tren llevando en la mano cualquier ordenador, consola portátil, o PDA. Si una máquina no tiene su correspondiente versión de «Tetris», entonces no existe...

KICK OFF





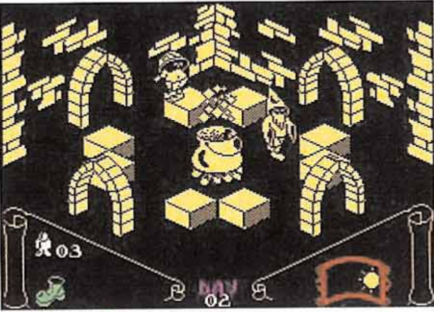
▶ ANCO ▶ DEPORTIVO
▶ Comentado: MM 16 (2ª época) ▶ Puntuación: 9

1989 «Kick Off» tiene en su haber el doble mérito de ser considerado el primer juego de fútbol jugable –nadie se acuerda de «Match Day»– y de aportar la perspectiva cenital a los juegos deportivos. Lo cierto es que, durante la década de los noventa, «Kick Off» batió récords de ventas en los ordenadores de 16 bits, al incluir un adictivo sistema de juego que permitía dar pases precisos y simular un partido de fútbol de forma fluida, favoreciendo la habilidad de los jugadores y aumentando el "pique" entre ellos. Sucesivas continuaciones mantuvieron viva la leyenda, hasta la llegada de los «FIFA» y los «ISS» consoleros, que mantienen la misma fluidez, pero con unos gráficos y una perspectiva mucho más real.



¿Se pueden condensar 20 años de juegos en 100 títulos? No. Pero sí es posible contemplar, de forma global, como una industria que todavía es una recién nacida, madura junto a los jugadores

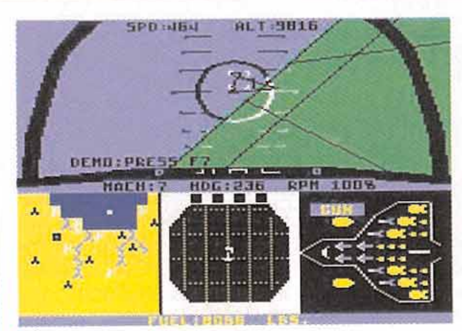
KNIGHT LORE



▶ULTIMATE ▶VIDEOAVENTURA

1985 «Knight Lore» para ZX Spectrum, programado por Ultimate, ahora conocida como Rare, sentó las bases de los juegos con perspectiva isométrica. Aún más importante, abrió las puertas a los títulos tridimensionales, que aportaban nuevas posibilidades de juego. Aunque el desarrollo era muy divertido –un explorador se transformaba en hombre-lobo con el cambio de luna, por lo que debía explorar un castillo para encontrar la pócima que curase su enfermedad–, la magia de «Knight Lore» residía en algo tan sencillo como apilar objetos para alcanzar distintas alturas, o evitar los disparos enemigos desde un punto de vista 3D. El primer antecesor de "Tomb Raider" había nacido.

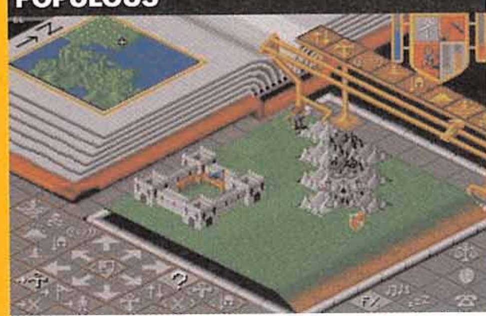
F15 STRIKE EAGLE



▶MICROPROSE ▶SIMULADOR DE VUELO

1985 Sid Meier es mundialmente conocido por su saga de estrategia «Civilization», un juego que, verdaderamente, aún tiene mucho que enseñar hoy en día a algunas producciones del género. Mucho antes, como cofundador de Microprose, debía dedicarse al pluriempleo. No lo hacía nada mal, pues dejó su toque de genialidad en éxitos como «Pirates!» o «F-15 Strike Eagle». Este simulador aéreo innovó en áreas similares a «Flight Simulator», como los gráficos en 3D o la inteligencia de los aviones enemigos, enfocando todos los esfuerzos hacia el combate. Su legado aún sigue vivo y coleando en muchos de los títulos actuales.

POPULOUS



▶BULLFROG ▶ESTRATEGIA
▶Comentado: MM 15 (2ª época) ▶Puntuación: 9

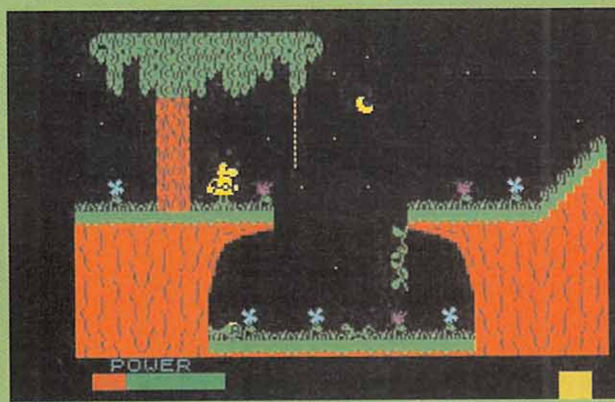
1989 A finales de los años ochenta, cuando el Amiga vivía su época de máximo esplendor, y los primeros PC comenzaban a calar entre los usuarios, Peter Molyneux, un desconocido programador de una no menos desconocía compañía británica, Bullfrog, regaló al mundo el primer juego en el que el jugador asumía el papel de Dios. Por vez primera, no controlábamos a los personajes que aparecían en pantalla, sino que usábamos poderes sobrenaturales para influir en la vida (y la muerte), así como en la evolución de los seres, que se multiplicaban y construían casas y ciudades. Tanto su sistema de juego, como la vista lateral y elevada en 2D, aún siguen vigentes en nuestros días.

PRINCE OF PERSIA



▶BRODERBUND ▶AVENTURA
▶Comentado: MM 35 (2ª época) ▶Puntuación: 8

1989 «Prince of Persia» se convirtió al instante en un clásico. Había algo irresistible en reencarnar a un príncipe árabe que sólo dispone de una hora para rescatar a su amada de las garras del temible visir Jaffar. La tarea requería saltar abismos, subir pisos y más pisos de un idílico palacio, y enfrentarte, en duelo a espada, con los sicarios del visir. La técnica Rotoscope dotaba al protagonista de unos movimientos muy fluidos y realistas en un juego que elevaba la adicción hasta límites insospechados.



VIDEOJUEGOS MADE IN SPAIN

La industria de la programación en nuestro país es tan antigua como los propios ordenadores. Pero, ¿realmente existe una verdadera industria? Hace 15 años, sí.

La informática nació "oficialmente" en España en 1984, con la llegada de los ordenadores de 8 bit, ZX Spectrum y Commodore 64. Un año antes, intrépidos programadores españoles trabajaban para compañías inglesas, creando los primeros juegos patrios, que aquí vieron la luz bajo el sello de Indescomp: «Fred» y «La Pulga» (1983). En 1984 nació la mítica Dinamic. Se estrenó con tres juegos dispares: «Yengh», una aventura conversacional; «Video Olympic», un arcade deportivo; y «Abu Simbel Profanation», un plataformas ambientado en Egipto. A partir de 1987, Dinamic desarrolló clásicos como «Army Moves», «Fernando Martín Basket Master», «Game Over» o «Freddy Hardest» que fueron distribuidos en Europa por Ocean e Imagine, y en el resto del mundo por Electronic Arts, apareciendo siempre en la listas de los más vendidos. En 1993 Dinamic lanzó al mercado «PC Basket 1.0» y «PC Fútbol 1.0», dos inteligentes sagas deportivas cuyas continuaciones vendieron tres millones de copias. ▶

INDIANA JONES Y LA ÚLTIMA CRUZADA

▶LUCASFILM GAMES ▶AVENTURA
▶Comentado: MM 18 (2ª época) ▶Puntuación: 9

1990 Cuando, en 1989, aterrizó en España la primera aventura gráfica, «Indiana Jones y la Última Cruzada», miles de jugadores convirtieron a este género en su favorito. No era, desde luego, una novedad. «King's Quest I» (1984) y «Maniac Mansion» (1987) fijaron el camino a seguir. «Indiana Jones» fue el primer juego "profesional" para PC, con su manual a color, incluyendo el diario de Indiana Jones, los seis diskettes de 5 1/4, que lo convertían en el juego que más ocupaba del momento, o la completa traducción al castellano. El toque de genialidad radicaba en que seguía el argumento de la película, pero añadía pequeñas variantes que enriquecían la aventura.

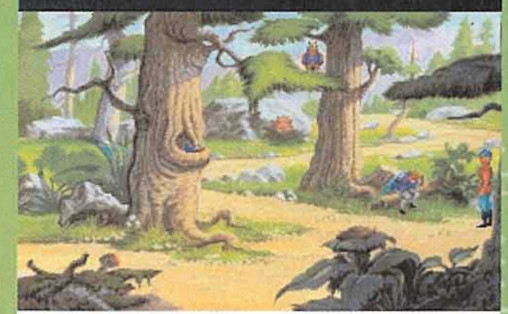
TEST DRIVE III



▶ACCOLADE ▶SIMULADOR AUTOMOVILÍSTICO
▶Comentado: MM 33 (2ª época) ▶Puntuación: 9

1990 La aportación de «Test Drive III» a la evolución de los videojuegos es similar a la de otros simuladores como «Flight Simulator»: instauró la vista en primera persona y los gráficos 3D en los juegos de coches. Al contrario que míticos arcades como «Out Run», en donde la vista se situaba detrás del coche, «Test Drive III» nos ponía frente al volante, aumentando la sensación de realismo del jugador, al mismo tiempo que estrenaba otras características hoy consideradas indispensables que entonces sorprendieron por su innovación: recreación fidedigna de las carreteras, repeticiones, persecuciones policiales, o la digitalización de los salpicaderos.

KING'S QUEST V



▶SIERRA ▶AVENTURA
▶Comentado: MM 41 (2ª época) ▶Puntuación: 9

1991 Durante la década de los noventa, la compañía Sierra On Line dominó el mercado americano, merced a su impresionante legado de aventuras gráficas. Podríamos haber elegido cualquiera -«Leisure Suit Larry», «Space Quest»-, pero hemos optado por «King's Quest V», al tratarse del capítulo más representativo de la saga. «King's Quest I» (1984) eliminó por ver primera el tecleo de las órdenes, y mostró al protagonista en pantalla, modernizando las aventuras de texto. Su quinta parte usó, por vez primera en un PC, gráficos VGA a 256 colores y sonido digital a través de la primera tarjeta sonora, Adlib. Como aventura, seguía el canon clásico, combinando conversaciones con el uso de objetos.

GUNSHIP 2000



▶MICROPROSE ▶SIMULADOR DE VUELO
▶Comentado: MM 46 (2ª época) ▶Puntuación: 8

1992 Durante casi dos décadas, hasta su desaparición, Microprose se ganó una merecida fama de compañía especializada en simuladores de vuelo, gracias a sagas como «Gunship». A la dificultad añadida de simular la física y el control de un helicóptero, Microprose respondió con continuas innovaciones que sorprendían al jugador, como el control de varios aparatos al mismo tiempo; la grabación de las misiones para visionarlas desde cualquier máquina; valles y colinas realistas para esconderse, y una enorme variedad de misiones de infiltración, rescate, o persecución, que caló hondo entre los fans del género.

MONKEY ISLAND II



▶LUCASARTS ▶AVENTURA
▶Comentado: MM 47 (2ª época) ▶Puntuación: 9

1992 La saga «Monkey Island» consiguió aunar la diversión propia de una aventura de piratas, con los desternillantes diálogos de las mejores comedias de Hollywood. Su segunda parte es considerada por muchos la mejor aventura gráfica de todos los tiempos, al regalarnos unos artísticos gráficos VGA, unos personajes con gran personalidad, un guión hilarante, y multitud de puzzles desafiantes, inteligentes, y magistralmente encadenados. Sus continuaciones no han tenido tanto éxito, al verse mermadas por un presupuesto limitado y un periodo de gestación ridículo, pero aún así siguen siendo muy divertidas.

ULTIMA UNDERWORLD



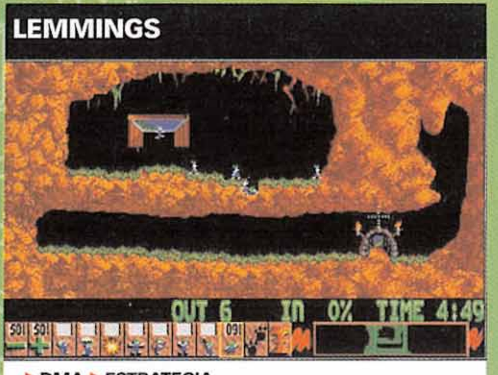
▶ORIGIN ▶ROL
▶Comentado: MM 54 (2ª época) ▶Puntuación: 87

1992 Un año antes del estreno de «Doom», «Ultima Underworld» asombró al mundo al hacer las mismas cosas, pero con menos clase. Hablamos, claro, del motor gráfico, pues nos permitía desplazarnos por oscuras mazmorras 3D adornadas con efectos de luz. Las limitaciones saltaban a la vista: el movimiento era muy lento, los gráficos sólo mostraban cuevas de texturas simples, y la ventana de acción era pequeña. Aún así, la nueva vista libre aplicada a los juegos de rol, y el argumento –el Avatar es condenado injustamente por el secuestro de la hija del barón Almric, y condenado a vagar en el Abismo Estigio– gustó mucho a los aficionados.



Los primeros juegos para los ordenadores de 8 bit hoy casi dan risa, pero haber sido testigos del nacimiento de los videojuegos, su innovación y su osadía, es algo que no cambiamos por nada

LEMMINGS



▶DMA ▶ESTRATEGIA
▶Comentado: MM 37 (2ª época) ▶Puntuación: 9

1991 «Lemmings» es otra de esas ideas aparentemente tontas en el papel, que se convierte en una explosión de jugabilidad y adicción cuando se contemplan en la pantalla. El concepto es sencillo: hasta un centenar de "lemmings" –pequeños roedores con tendencias suicidas– aparecen en cada nivel, dispuestos a caer en todo tipo de trampas: precipicios, sierras, lagos, etc. Nuestros deber es llevarlos, sanos y salvos, hasta la salida, ordenando a ciertos individuos tareas como escalar, excavar un agujero, o cambiar de dirección. El inteligente diseño de las fases sirvió para completar un juego casi perfecto, que aún hoy en día es capaz de captar nuestra atención sin remedio.

LINKS

▶ACCESS ▶DEPORTIVO
▶Comentado: MM 42 (2ª época) ▶Puntuación: 8,5

1991 Los juegos de golf siempre han sido populares. En la memoria de los aficionados permanece un título clásico: «Links: The Challenge of Golf». En la compañía Access recae el mérito de cambiar de género este deporte, pasando de los arcades deportivos a la simulación. El uso de gráficos VGA a 256 colores, golfistas y sonidos digitalizados, repeticiones, y un entorno tridimensional, consiguieron mostrar, por vez primera, una verdadera representación de un campo de golf en un PC. El sistema de cálculo de fuerza y dirección mediante un punto que se mueve a lo largo de un círculo, ha sido copiado por todos los juegos de golf hasta la adopción del golpeo mediante movimiento del ratón.

DOOM II

▶id ▶ACCIÓN
▶Comentado: MM ▶Puntuación:

1993 «Doom» fue el "padre" de los arcades 3D en primera persona, al estrenar un modo de vista libre y el verdadero uso de un entorno tridimensional, traducido en algo tan sencillo como subir unas escaleras, o disparar desde un balcón; fue el precursor del juego online a través de Internet, y el responsable de las ventas masivas de tarjetas gráficas, sonoras y los primeros procesadores Pentium. «Doom» aportó el uso de texturas a los polígonos planos y la gestión de luces y sombras en tiempo real. Por si fuera poco, inauguró la moda de "vender" el motor gráfico a otras compañías. En raras ocasiones, un solo título es responsable de tantos logros.

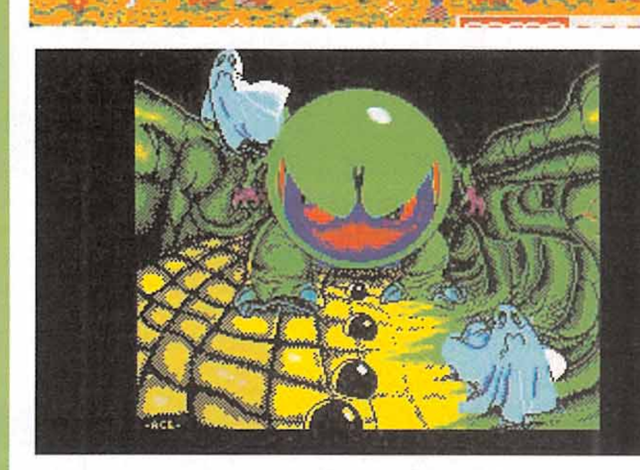
SIM CITY 2000

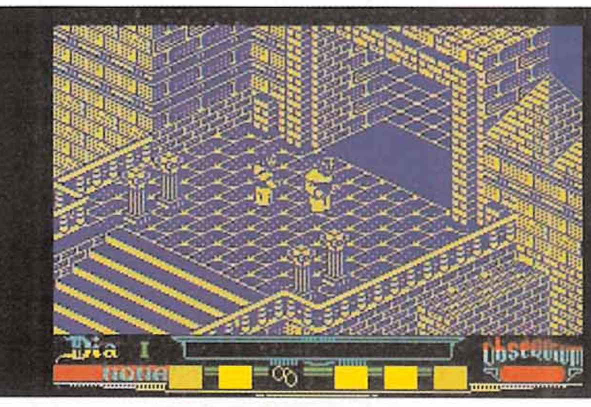


▶MAXIS ▶ESTRATEGIA
▶Comentado: MM 71 (2ª época) ▶Puntuación: 87

1993 Aunque «Sim City» fue el principal "inventor" de la estrategia de gestión de recursos, «Sim City 2000» fijó los conceptos a seguir, merced a los gráficos en alta resolución, la perspectiva isométrica, y la cómoda interfaz basada en menús. Un nuevo género abiertó al gran público acababa de nacer y Will Wright era su autor.







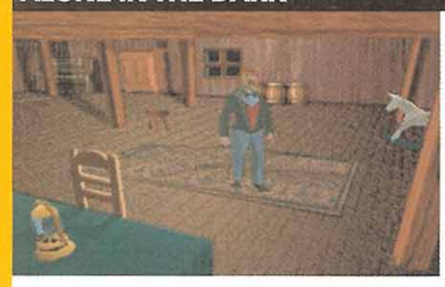
Dispuesta a cumplir su papel de compañía de referencia, a la altura de multinacionales como Infogrames o Ubi Soft, Dinamic patrocinó varios equipos independientes, como Revistronic o Péndulo Studios que, salvo joyas infravaloradas como la aventura gráfica «Runaway» (2001), no ofrecieron el rendimiento esperado. El proyecto más ambicioso de la compañía, el primer juego exclusivamente on-line realizado en España, «La Prisión» (2000) fue, a la postre, el inicio de su declive que en septiembre del 2001 llevó a su desaparición.

Su gran competidora, Topo Soft, se estrenó en 1987 con una aventura medieval, «Spirits». Pronto se especializó en la realización de arcades de gran calidad gráfica y rápido desarrollo, con títulos que se vendieron bien en toda Europa, del estilo de «Emilio Butragueño Fútbol», o la superestrella «Mad Mix Game», una versión actualizada del clásico "comecocos".

Opera Soft también supo ganarse un merecido hueco en la historia del software español. Sus más sonoros éxitos fueron «La Abadía del Crimen», una aventura con perspectiva isométrica inspirada en el libro "El Nombre de la Rosa" de Umberto Eco, y la saga de «Livingstone Supongo», un arcade de scroll lateral que obtuvo un buen nivel de ventas en toda Europa.

El póker de ases lo completa Made in Spain, creadores de «Fred», con éxitos como «Sir Fred», «El Misterio del Nilo», «Afteroids», «Humphrey» y «Paris-Dakar».

ALONE IN THE DARK



▶INFOGRAMES
▶AVENTURA
▶Comentado: MM 56 (2ª ép.)
▶Puntuación: 94

1993 No es normal que una programa realizado en Europa –en Francia, más concretamente–, sea el iniciador de un subgénero, copiado hasta la saciedad por americanos y japoneses. En efecto, «Alone in the Dark» inauguró la avalancha de títulos de "survival horror", que compañías como Capcom y su «Resident Evil» han sabido explotar al máximo. Frédérick Raynal tuvo la intuición de aunar gráficos renderizados en 2D con un protagonista poligonal en tercera persona –algo nunca visto hasta el momento–, y una perspectiva de cámara distinta en cada pantalla, para recrear un opresivo ambiente cinematográfico, que causaba auténtico terror.

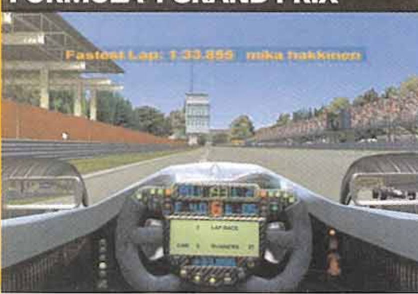
DUNE II



▶WESTWOOD STUDIOS
▶ESTRATEGIA
▶Comentado: MM 65 (2ª ép.)
▶Puntuación: 82

1993 Hasta el nacimiento de «Dune II», la estrategia era considerada un género minoritario destinado a los jugadores que les gusta devanarse los sesos. Pero entonces llegó Westwood Studios, y con un sencillo cambio de filosofía –convertir el sistema de turnos en un sistema en tiempo real, en donde los oponentes pueden actuar al mismo tiempo– acercó el género a las masas. Otras novedades secundarias influyeron, por supuesto: la licencia de la famosa saga literaria, la posibilidad de controlar a tres ejércitos de características distintas y los hábiles consejeros, que dan pistas facilitando el juego a los curiosos menos experimentados.

FORMULA 1 GRAND PRIX



▶MICROPROSE
▶SIMULACIÓN AUTOMOV.
▶Comentado: MM 60 (2ª ép.)
▶Puntuación:86

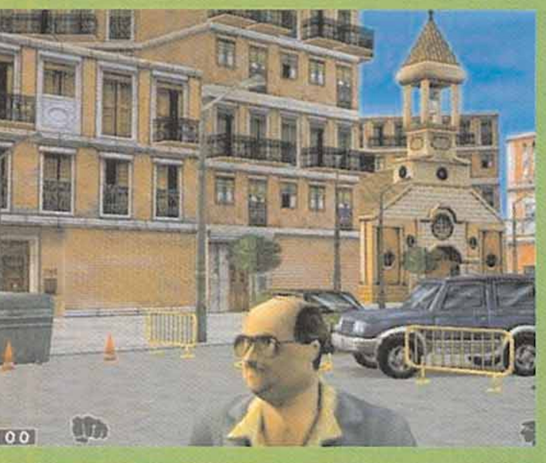
1993 Geoff Crammond es, sin duda, un tipo raro. Experto programador, obsesionado con la Fórmula 1, desaparece de la faz de la Tierra para, cada tres o cuatro años, emerger con un nuevo juego automovilístico bajo el brazo. Esta tradición la inició en 1993, con la publicación del primer capítulo de la saga, «Fórmula 1 Grand Prix». El juego revolucionó el género, al aportar multitud de características nunca vistas hasta el momento, como retrovisores reales, daños localizados en las colisiones, influencia del clima, ajuste realista de las variables del vehículo, y repeticiones televisivas.

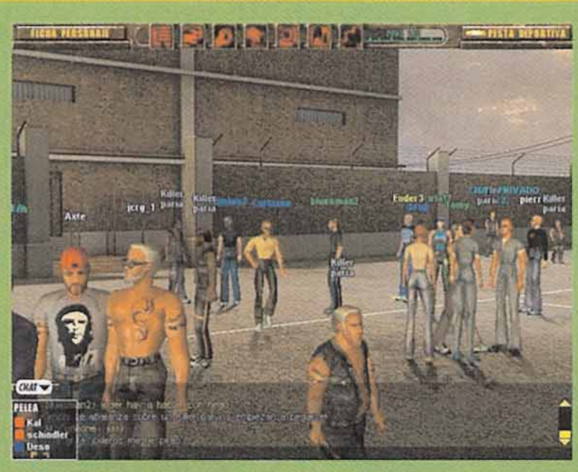
ULTIMA VII

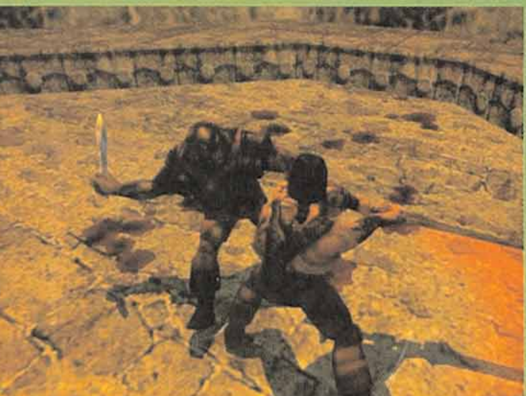


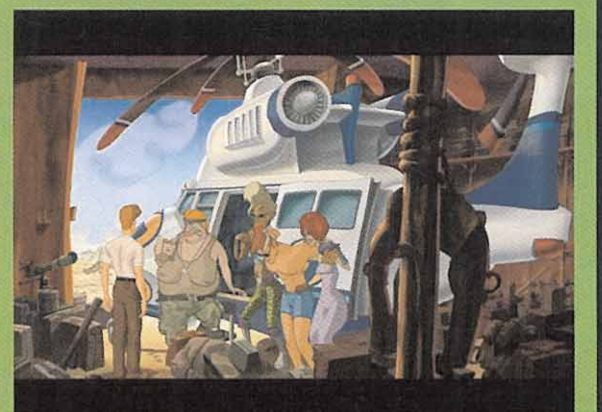
▶ORIGIN
▶ROL
▶Comentado: MM 63 (2ª ép.)
▶Puntuación: 88

1993 Los juegos de rol son, junto con las aventuras de texto, pioneros en el mundo de los videojuegos. Títulos como «Dungeon Master», «Bloodwitch» o «Heroes of the Lance» triunfaron en los países anglosajones, en la década de los ochenta. Incluso el primer capítulo de «Ultima», data de 1980. Pero fue «Ultima VII» el que puso de moda el rol en España, gracias a su espectacular presentación gráfica, su sencillo y adictivo desarrollo, centenares de personajes secundarios y misiones opcionales y, sobre todo, la traducción al castellano. Todo un éxito.







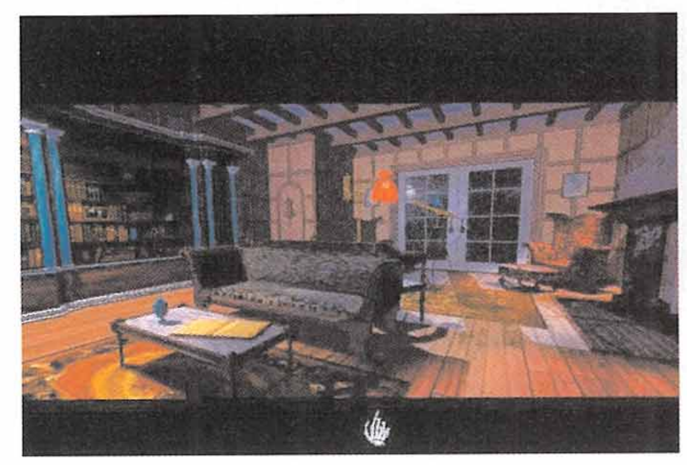


CUALQUIER TIEMPO PASADO... NUNCA FUE MEJOR

Durante los años dorados de los 8 bits, además de las más populares, otras muchas compañías españolas forjaron una verdadera industria: Zigurat, Iber, Diabolic, Positive, Animagic... Pero entonces llegaron los ordenadores de 16 bit y el PC, cuya mayor complejidad exigía crear grandes grupos de programación e invertir millones de pesetas en la creación de cada título. El software español, incapaz de asegurar esa inversión, se hundió. Y así ha permanecido, navegando en el vacío, hasta el nacimiento de Pyro Studios. Ahora que las técnicas de programación en 3D están desarrolladas, nuevos grupos han comenzado a surgir, dispuestos a triunfar, pese al descalabro de Rebel Act: con su primer juego «Blade» (2001), una excepcional aventura de acción medieval, que aunque vendió 500 000 copias no fue suficiente para mantener a flote a la compañía. Con títulos como «Torrente» de Virtual Toys, «Torero» de Game Pro, los juegos de Gameboy Advance de Bit Managers, las recreativas de Gaelco, y las sorpresas que nos tienen preparadas FX Interactive, Digital Legends, Revistronic –«The Westener» está casi a punto–, Péndulo Studios o Arvirago, la nueva compañía de Gonzo Suarez, el futuro se presenta brillante para el software español. Ojalá puedan hacernos sentir las mismas emociones que aquellos entrañables juego de Spectrum y Amstrad CPC, hace ya la friolera de 15 años...

THE 7TH GUEST

▶TRILOBYTE
▶AVENTURA
▶Comentado: MM 64 (2ª ép.)
▶Puntuación: 97



1993 En el año 1993, las primeras unidades CD-ROM circulaban por el mercado, sin llamar mucho la atención de los juegoadictos. Sobre todo, porque el formato era poco menos que un absurdo para títulos que, como mucho, cabían perfectamente en cuatro o cinco discos de 3 pulgadas y media, y eran capaces de divertir durante horas y horas. El hardware no daba para demasiadas florituras y el mundo 3D y eso de las texturas era una entelequia. Todo cambió con la publicación de «The 7Th Guest». Se trataba de la primera película interactiva que incluyó gráficos renderizados en alta resolución, actores digitalizados y transformados en fantasmas, voces digitalizadas y una puesta en escena opresiva, mediante los extraños ángulos de cámara y la agobiante música de The Fat Man. El juego en sí no era gran cosa –todo se reducía a resolver juegos de mesa para abrir nuevas estancias de la mansión donde transcurría el juego, y ver nuevos y aterradores vídeos–, pero su revolucionario diseño, y la calidad gráfica, asombrosa para la época, lo convirtieron en el primer título exclusivo para CD-ROM (una auténtica lócura por aquel entonces) convertido en un éxito de ventas. Es como si a día de hoy, apareciera un título para PC que obligará a disponer de un casco de realidad virtual para conectarlo a la CPU y poder sumergirse en el mundo del juego. Pero, los hechos están ahí, cambió la industria para siempre.

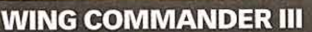
MYST



▶CYAN ▶AVENTURA
▶Comentado: MM 73 (2ª época) ▶Puntuación: 88

1994 Durante años, «Myst» ha sido el juego para PC más vendido de la historia. Frente a los gráficos basados en los dibujos animados y los argumentos en clave de comedia de las aventuras de Sierra y LucasArts, que arrasaban en Europa, «Myst» optaba por los guiones serios, gráficos renderizados de una calidad exquisita, perspectiva en primera persona, y la ausencia de personajes secundarios, en favor de oscuros puzzles que implicaban complejas máquinas. Su éxito fue tan grande en el mercado anglosajón, que muchos atribuyen a «Myst» el ocaso de las aventuras. Surgieron decenas de aburridos clónicos que no llegaban a la altura del maestro y acabaron poco a poco con el género.

PANZER GENERAL



▶SSI ▶ESTRATEGIA
▶Comentado: MM 2 ▶Puntuación: 90

1994 Con la llegada de la estrategia en tiempo real y los gráficos en 3D, los clásicos "wargames" basados en los míticos juegos de tablero, tan populares en los años setenta y ochenta, se convierten en una opción minoritaria. Aún así, las sagas más populares han resistido el paso de los años. «Panzer General» es, sin duda, una de las mejores. El planteamiento es simple: el jugador maneja a un ejército formado por tropas y vehículos, que se mueven a través de un escenario con forma de tablero, respetando las casillas. Por turnos, los ejércitos se enfrenta entre sí, calibrando los combates en función de la potencia de las unidades, su posición, o el apoyo recibido. Simple, pero efectivo.

WING COMMANDER III



▶ORIGIN ▶ACCIÓN
▶Comentado: MM 7 ▶Puntuación: 93

1994 Chris Roberts, creador de «Wing Commander» es, desde pequeño, un apasionado del cine. Y, más concretamente, de Star Wars. Esta pasión se ha visto reflejada en sus juegos. «Wing Commander» es una ópera espacial en donde las naves terrestres mantienen una épica lucha contra los temibles Kilrathi, una belicosa raza alienígena con aspecto de león. En el tercer capítulo, Roberts dio el paso definitivo al incluir naves en 3D, y escenas de vídeo con actores reales. En 1998, Chris Robert vio cumplido su sueño de dirigir la película de «Wing Commander», pero el fracaso en taquilla le devolvió a su pasado, para diseñar más simuladores espaciales: «Starlancer» y «Freelancer».

X-COM: TERROR FROM THE DEEP



▶MICROPROSE ▶ESTRATEGIA
▶Comentado: MM 5 ▶Puntuación: 85

1995 La invasión extraterrestre es un tema recurrente desde los tiempos de "Space Invaders". Pocas invasiones son tan famosas como la narrada en la saga "X-COM". La Humanidad está en desventaja, así que no nos queda más remedio que planificar bien las bases alienígenas que hay que atacar y, si es posible, hacer prisioneros o robar tecnología para mejorar el armamento terrícola. Estrategia clásica que ha enganchado a millones de jugadores.



¿Por qué nos siguen apasionando los juegos, tanto o más que hace casi 20 años? Por una razón muy sencilla: los videojuegos son apasionantes

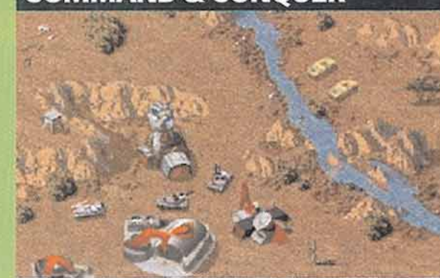
THEME PARK



- BULLFROG
- ESTRATEGIA
- Comentado: MM
- Puntuación:

1995 Después del triunfo de «Populous», Bullfrog siguió explorando la estrategia, hasta decantarse por los juegos de gestión. «Theme Park» es su saga más conocida, marcando el camino a seguir por sus competidores. La propuesta es muy atractiva: debemos construir un parque de atracciones, diseñando el recorrido y las propias atracciones, como las montañas rusas, mientras se regulan opciones como el precio de los helados, o el tanto por ciento de premios en los juegos, para conseguir dinero e invertirlo en investigación de nuevas atracciones. Una filosofía tan divertida que ha dado lugar a numerosas variantes como «Theme Hospital».

COMMAND & CONQUER



- WESTWOOD
- ESTRATEGIA
- Comentado: MM 12
- Puntuación: 91

1995 Tras el éxito de «Dune 2», Westwood decidió refinar el sistema de juego y mejorar la calidad gráfica. Pero, ¿para qué pagar por una licencia literaria, si el juego funciona por sí mismo? Dicho y hecho: cambió la especia por tiberio, los Harkonnen y Atreides por la Hermandad de NOD, un grupo terrorista, y las fuerzas aliadas GDI, y obtuvo un nuevo juego al que bautizó con el nombre de «Command & Conquer». Cierto es que las mejoras eran muy abundantes: mayor número de unidades en pantalla, gráficos más detallados, gracias a la nueva perspectiva lateral y, sobre todo, una simplificación del sistema de juego. Un éxito que continúa en nuestros días.

FIFA 97



- EA SPORTS
- DEPORTIVO
- Comentado: MM 22
- Puntuación: 89

1996 «FIFA» es tan sólo una de las numerosas franquicias deportivas de EA Sports. A la saga le costó coger el ritmo –algo lógico, al tratarse de un deporte europeo programado por americanos y canadienses–, pero pronto se convirtió en la favorita de los usuarios, merced a una inteligente campaña de marketing, un control sencillo, con un modo semiautomático de pase que facilita el juego, y la licencia oficial de las selecciones y las principales ligas del mundo. «FIFA 97» no es, ni mucho menos, el mejor capítulo, pero fue el primero en incorporar gráficos tridimensionales, inaugurando la estética de los juegos de fútbol, tal como los conocemos hasta el momento.

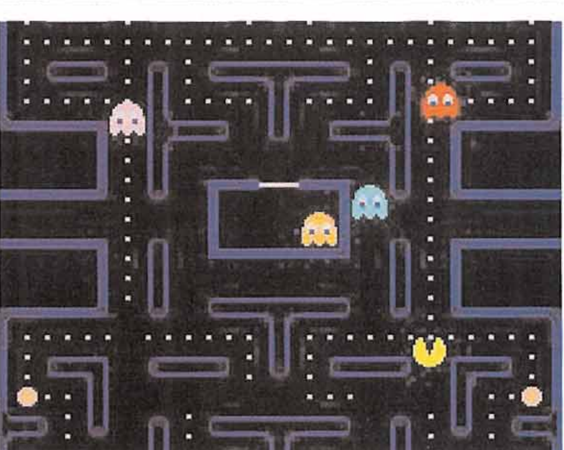
DUKE NUKEM 3D

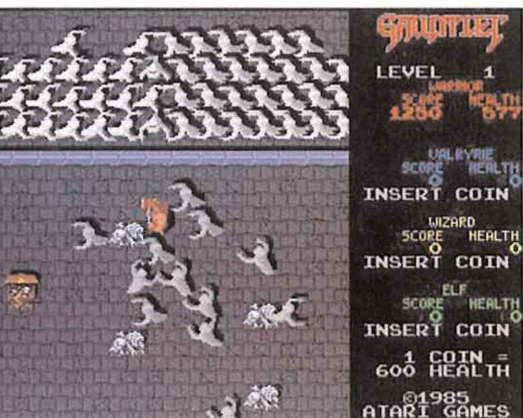


- APOGEE/3D REALMS
- ACCIÓN
- Comentado: MM 15
- Puntuación: 97

1996 «Duke Nukem 3D» caló hondo entre los usuarios porque, además de ser tremendamente divertido, te morías de risa con su protagonista. Chulo, pasota y malhablado, no dudaba en soltar un chiste o una palabrota de vez en cuando, mientras disparaba a cerdos-policía, sembraba el caos en los bares de mala muerte –todo el escenario era destruible– o recuperaba la energía marcándose un "strip-tease" con una bailarina. Incomprensiblemente, y a pesar del éxito del juego, su segunda parte aún sigue programándose. La única respuesta de sus creadores sigue siendo que saldrá a la luz "cuando esté terminado...".









LAS MÁQUINAS RECREATIVAS

El origen de los videojuegos no se encuentra en la esquina de un bar de barrio, o en los almacenes de un fabricante de consolas japonés. Al contrario, el primer programa recreativo vio la luz en un sesudo ordenador instalado en el Instituto Tecnológico de Massachusset. El hombre es un animal ocioso por naturaleza, así que no es extraño que a uno de los estudiantes, Steve Russell, se le ocurriese la idea de usar un ordenador PDP-1 para jugar. Tras unos meses de trabajo, en 1962 vio la luz el que, se supone, es el primer juego creado en una computadora: «Spacewar». Unos simples rectángulos que simulaban ser cohetes, disparaban un punto hacia la nave enemiga. Pese a su simplicidad, el juego se hizo muy popular en el campus. Sus autores pronto le vieron rentabilidad económica al invento, así que idearon un mecanismo mediante el cual el jugador debía introducir una moneda, para jugar unos minutos. Así nació el concepto de recreativa, que fue perfeccionándose hasta llegar a la primera recreativa de fama mundial: «Pong» (1972). Este sencillo juego de tenis sin red, en el que dos raquetas se lanzan la bola de un lado a otro, se instaló en bares y salas recreativas de todo el mundo; era el primer videojuego conocido por el gran público. Estas máquinas se movían por territorio inexplorado, así que no es de extrañar que cada nuevo lanzamiento fuese el fundador de un género, o el inventor de una nueva técnica de programación. La novedad de esta nueva forma de

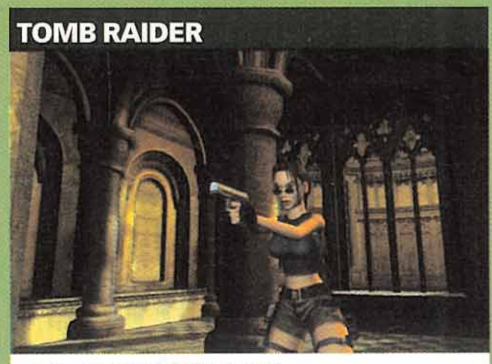
EF- 2000



▶DID ▶SIMULADOR DE VUELO
▶Comentado: MM 12 ▶Puntuación: 95

1996 En todos los géneros siempre hay un juego que marca el camino a seguir. «EF 2000» pertenece a este grupo. Este simulador puso de moda la emulación de prototipos aeronáuticos. En este caso, se trata del avión Eurofighter 2000. Otro avance significativo es la campaña dinámica, que gestionaba una guerra en la que intervenían centenares de aparatos. El jugador es sólo un peón dentro de una compleja partida de ajedrez. Si a ello unimos los mejores gráficos 3D de la época, 4 millones de kilómetros cuadrados que representan los fiordos y las estepas de Noruega y Suecia, y la épica defensa para prevenir una fantasiosa invasión rusa, no es de extrañar que el juego fuese número uno.

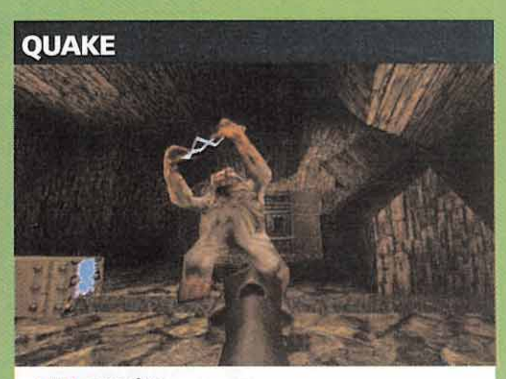
TOMB RAIDER



▶CORE DESIGN ▶AVENTURA
▶Comentado: MM 23 ▶Puntuación: 90

1996 Dejemos una cosa clara desde el principio: «Tomb Raider» es un juego excelente. Aportó al mundo el movimiento en 3D utilizando una vista en tercera persona, el sistema de fijación automática de blancos, así como una elevada jugabilidad gracias a su atractivo argumento, propio de las mejores películas de Indiana Jones. La combinación de disparos, plataformas, y exploración por medio de la escalada, el buceo, o la conducción de vehículos, habrían garantizado el éxito del juego aunque hubiese estado protagonizado por El Fary. Pero, por suerte para el público masculino, su protagonista se llama Lara Croft. Sin duda, el personaje más conocido del mundo de los videojuegos.

QUAKE



▶id ▶ACCIÓN
▶Comentado: MM 21 ▶Puntuación: 98

1996 Después de «Doom», id se había puesto el listón muy alto. Eso nunca ha sido un problema para John Carmack, empeñado en provocar una nueva revolución con cada nuevo lanzamiento. Así ocurrió, una vez más. Fue el primer título que incorporó personajes poligonales y gravedad a los arcades 3D, y uno de los primeros, junto con «Tomb Raider», en aceptar la aceleración por hardware. «Quake» incluía un motor 3D tan versátil que ha sido la base del género durante el siguiente lustro. El adictivo desarrollo –apuntar y disparar a todo lo que se mueva–, puso de moda el juego multijugador a través de Internet, así como la modificación y creación de nuevos niveles, por parte de los fans.

CIVILIZATION II



▶MICROPROSE ▶ESTRATEGIA
▶Comentado: MM 17 ▶Puntuación: 90

1996 «Civilization II» fue el juego gráficamente menos agraciado de 1996. Pero, contradiciendo la mentalidad de la época se convirtió en uno de los títulos más vendido de la historia. «Civilization II» pulía el concepto de su primera parte: el jugador debía tomar las riendas de una tribu prehistórica, y controlar su evolución hasta llevarla a los confines de la galaxia. La tarea no era fácil: había que construir ciudades, carreteras, medios de transporte, planificar la economía y armar un ejército para defender nuestra civilización, o conquistar otras. El planteamiento abierto, la enorme variedad de acciones y la libertad otorgada al jugador fueron claves para su éxito.

ULTIMA ONLINE



▶ORIGIN ▶ROL ONLINE

1997 Los juegos de rol online representan una revolución en el mundo de los videojuegos. «Ultima Online» puso de moda el término "mundo persistente". El jugador crea un personaje virtual –un mago, un ladrón, un guerrero, un ogro– y se sumerge en un universo de fantasía medieval, que permanece activo las 24 horas del día, incluso aunque no existan jugadores. Cuando retornas, una guerra puede haber arrasado tu ciudad, o encontrarte con que los personajes de otros jugadores han muerto. Por lo demás, el desarrollo es idéntico al de cualquier juego de rol clásico, con la salvedad de que la gran mayoría de los miles de jugadores que participan en la partida, son humanos.

CARMAGEDDON





▶SCI ▶VELOCIDAD/ARCADE
▶Comentado: MM 30 ▶Puntuación: 88

1997 La violencia vende, de eso no cabe duda. «Carmageddon» hace uso de ella sin tapujos, pero desde un punto de vista humorístico. La puesta en escena es brutal: Al volante de un estrafalario vehículo, tienes que ganar sucesivas carreras en ambientes urbanos, mientras consigues puntos atropellando transeúntes o lo que se ponga por delante y arrollando otros vehículos ¿El resultado? Uno de los juegos más extrañamente adictivos de la historia.



Los juegos cambian, las plataformas cambian, los géneros cambian. Pero nuestra capacidad de asombro ante ciertos logros sigue intacta

RAINBOW SIX

▶ RED STORM ▶ ACCIÓN TÁCTICA
▶ Comentado: MM 47 ▶ Puntuación: 90

1998 «Rainbow Six» revolucionó los arcades 3D en primera persona, al incluir un fuerte componente táctico. Tomamos el papel de un grupo militar antiterrostista, que tiene que cumplir misiones de liberación de rehenes, infiltración y detención de maleantes. El juego se compone de dos partes diferenciadas. En primer lugar hay que planificar el asalto y cuando la misión comienza tomar el control de cualquiera de los soldados, para apretar el gatillo cuando la situación lo requiera. El sigilo y la necesidad de pasar desapercibidos se convirtieron en elementos claves de la saga, dando lugar a todo un subgénero de juegos militares, de la talla de «Ghost Recon» u «Operation Flashpoint».

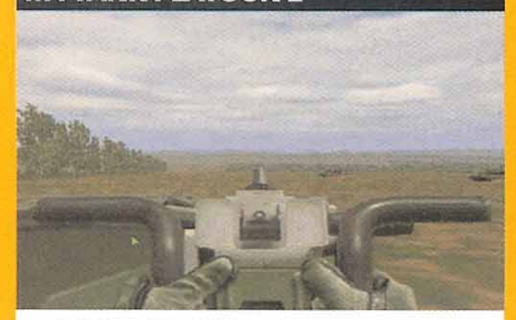
UNREAL

▶ EPIC ▶ ACCIÓN
▶ Comentado: MM 41
▶ Puntuación: 95



1998 El currículo de «Unreal» clona, casi a la perfección, la evolución de «Quake». No es casualidad, pues su intención siempre ha sido competir con el Rey de los arcades 3D, para regocijo de los aficionados, lo que también ha provocado no pocas polémicas por el –digámoslo tal cual– un poco absurdo enfrentamiento entre estos por decantarse por un bando y decidir, de una vez por todas, cuál es mejor de los dos. Cuando «Unreal» saltó a la arena de juego, en 1998, pilló por sorpresa a muchos jugadores, al presentar un motor gráfico superior al de «Quake», e incluir "virguerías" como luz coloreada, superficies curvas, o multitexturas. El desarrollo también era muy divertido, aunque la mayoría del tiempo el jugador avanzaba más por intuición que por convicción, pues se le dejaba un poco "abandonado" en un universo gigantesco, que debía explorar de cabo a rabo. Epic arregló, además, la ausencia de multijugador presentando «Unreal Tournament», al que han seguido sus respectivas continuaciones, compitiendo de igual a igual con «Quake II» y «Quake III Arena». Desde entonces, como ya hemos dicho, las discusiones entre partidarios de ambas sagas, son tan apasionadas como las de los partidos Barça-Madrid. La realidad es que ambas sagas son realmente excepcionales, y que han marcado el camino a seguir por multitud de productos que, a veces de forma descarada, se han dedicado a rendirles un "homenaje" tras otro.

M1 TANK PLATOON 2



▶ MICROPROSE ▶ SIMULADOR
▶ Comentado: MM 41 ▶ Puntuación: 90

1998 Los simuladores de vehículos terrestres siempre se han situado en un segundo plano, en favor de los simuladores de aviones, helicópteros, e incluso, submarinos. Microprose corrigió esta injusticia con la mítica saga «M1 Tank Platoon», que nos permite pilotar los tanques más conocidos del ejército americano. El mérito de esta serie radica en la complejidad del sistema de juego, al permitirnos controlar los distintos escuadrones y, con ello, elaborar las tácticas de ataque. También podemos meternos en la piel de cualquier miembro de la tripulación, desde al piloto hasta el artillero, para experimentar las sensaciones que ofrece el combate contra tanques y artillería.

GRIM FANDANGO



▶ LUCASARTS ▶ AVENTURA
▶ Comentado: MM 47 ▶ Puntuación: 92

1998 Hay juegos divertidos, grandes juegos creados por un eficiente equipo de diseño, y obras de arte producto del trabajo de un genio. «Grim Fandango» es uno de ellos. Tim Schafer, su responsable, no es un novato en la creación de aventuras, pues además de participar en «Monkey Island», diseñó «Day of the Tentacle» y «Full Throttle». «Grim Fandango» es su trabajo más personal. Es la primera aventura de LucasArts en 3D, por lo que tuvo que idear un genial sistema de identificación de objetos mediante el giro de cabeza del protagonista, que ha sido copiado por títulos como «Zelda. The Wind Walker» de Gamecube. Imprescindible en cualquier colección que se precie.

STARCRAFT



▶ BLIZZARD ▶ ESTRATEGIA
▶ Comentado: MM 41 ▶ Puntuación: 90

1998 Tras intercambiar hachazos con los orcos del universo «Warcraft», Blizzard llevó el juego al espacio, lo rebautizó con el nombre de «Starcraft», y añadió las suficientes novedades para convertirlo en otro clásico seguido en todo el mundo por miles de incondicionales. Su punto fuerte es la variedad: las tres razas que el jugador puede controlar –los humanos (Terranos), y los alienígenas Protoss y Zerg– son tan diferentes entre sí, que las 10 misiones de cada una de las tres campañas debían completarse utilizando estrategias de combate diferentes. «Starcraft» añadió algunas mejoras, como la gestión de múltiples puntos de paso, o las colas de entrenamiento.



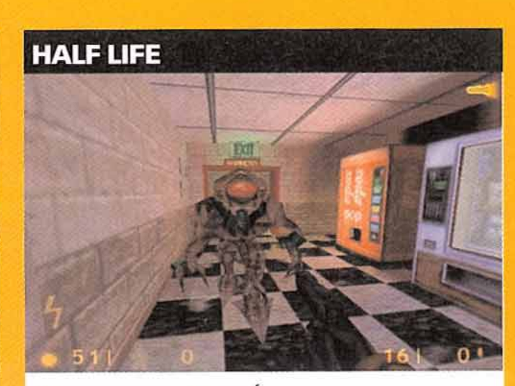
¿Qué tienen estos cien juegos para ser capaces de representar la historia de una industria? Innovación, originalidad, adicción, diversión y, sobre todo, haber marcado un antes y un después

COMMANDOS

▶PYRO STUDIOS/EIDOS ▶ESTRATEGIA
▶Comentado: MM 42 ▶Puntuación: 92

1998 Dentro del desolador panorama del software español, Pyro Studios es la única compañía que ha conseguido ganarse un merecido prestigio a nivel mundial. «Commandos» asombró al mundo al aunar unos sencillos, pero detallados gráficos 2D con perspectiva aérea, que permitían al juego funcionar en un ordenador de gama media. En plena Segunda Guerra Mundial manejamos a un grupo de soldados, cada uno con habilidades diferentes, dispuestos a cumplir variadas misiones. La variedad de los objetivos, y la libertad para completarlos de mil formas diferentes, han convertido a «Commandos», con más de tres millones de copias vendidas, en uno de los mayores éxitos de los últimos años.

HALF LIFE



▶VALVE/SIERRA ▶ACCIÓN
▶Comentado: MM 48 ▶Puntuación: 95

1998 Tras la aparición de «Doom» y «Quake», la legión de clónicos asociada intentó copiar su jugabilidad. Con el paso de los años, los jugadores comenzaron a cansarse de un desarrollo tan simple. «Half Life» dio en el clavo al incluir una historia dentro del propio juego, y convertir las escenas no interactivas donde se revelaba la trama, propias de las aventuras, en escenas que transcurrían en tiempo real, mientras disparabas a los monstruos o charlabas con otros personajes. Cierto que el argumento no era nada del otro mundo pero los espectaculares acontecimientos que tenían lugar mientras jugabas y la excelente ambientación enganchaban sin remedio.



FALCON 4.0



▶MICROPROSE ▶SIMULADOR DE VUELO
▶Comentado: MM 49 ▶Puntuación: 95

1998 Durante más de una década, la serie de simuladores de vuelo «Falcon"» se ha ganado un merecido prestigio al ser considerada por los expertos como la que mejor recrea el realismo de los aviones militares que simula. Los aficionados tuvieron que sufrir años de retraso para disfrutar de «Falcon 4.0», pero la espera mereció la pena: El control del F-16 «Fighting Falcon» era tan preciso, que llegó a ser utilizado para instruir a los pilotos profesionales. La campaña dinámica, de enorme complejidad, y el abultado manual, son capaces de intimidar a los pilotos virtuales más novatos, pero todo jugador que ha perseverado en su dominio, ha obtenido la merecida recompensa. ¿Alguien más se atreve?

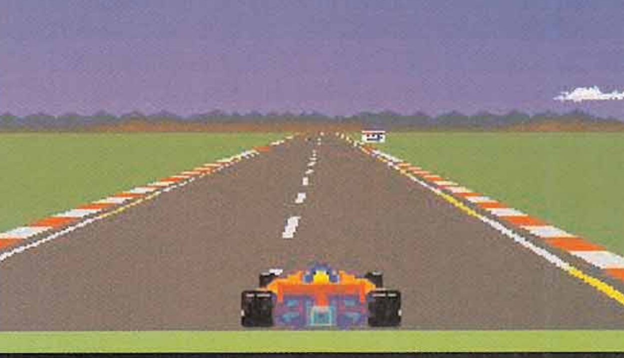


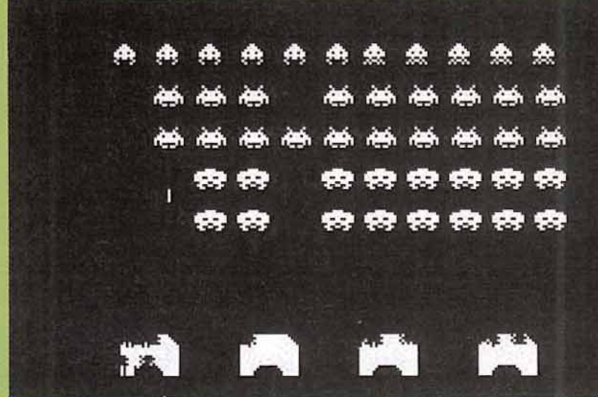
AGE OF EMPIRES



▶MICROSOFT ▶ESTRATEGIA
▶Comentado: MM 37 ▶Puntuación: 91

1998 Microsoft apostó por los juegos de Pc y se dedicó en los noventa a comprar compañías y reclutar personajes ilustres, desde Alexey Pazhitnov («Tetris») hasta Chris Roberts («Wing Commander»). «Age of Empires», realizado por el equipo que participó en «Civilization», es resultado de esta estrategia. El estilo de juego es similar: el jugador rige los designios de una tribu prehistórica, procurándola comida, refugio, piedra, oro y madera, favoreciendo el intercambio cultural y comercial con otras tribus, o la guerra en tiempo real para evolucionar a lo largo de los años.







LAS MAQUINAS RECREATIVAS

▶ diversión, llegaba hasta los telediarios. A principios de los ochenta, todo el mundo sabía lo que era la máquina "de los marcianitos" –«Space Invaders» (1978)–, "los asteroides" –«Asteroids» (1979)– y "el comecocos" –«Pacman» (1980)–, términos que aún se utilizan en nuestros días. Con el paso de los años, las técnicas fueron evolucionando, creándose juegos más espectaculares y sobre todo, más complejos. «Pole Position» (1982), un clásico arcade de Fórmula 1, equipado con su propio volante, o el inimitable «Outrun» de Sega (1986) causaron furor. Puesto que en una recreativa las partidas debían ser rápidas, y los juegos dinámicos y divertidos, para no aburrir al jugador, es lógico que la mayor parte de los títulos más recordados sean arcades de "scroll" lateral, como «Ghost'n Goblins» (1985), o juegos de habilidad y reflejos, como «Bubble Bobble» (1986), posiblemente, el videojuego más adictivo de la historia. Un año antes, en 1985, «Gauntlet» había roto moldes al presentar un modo de juego para cuatro jugadores simultáneos, que después fue copiado por muchos títulos.

Con la llegada de los gráficos a 256 colores y los "sprites" que ocupaban toda la pantalla, los juegos de lucha tomaron el relevo. «Street Fighter II» de Capcom (1991) es uno de los más recordados, aunque el primer "beat'em up" en 3D fue «Virtua Fighter» de Sega (1993), cuyo sistema de juego aún se mantiene en nuestros días. A mediados de los noventa, por culpa de las potentes consolas de 32 bit, las máquinas recreativas pierden protagonismo, aunque aún seguirán lanzando memorables clásicos, como «Sega Rally» (1995) o «Virtua Tennis» (1999).



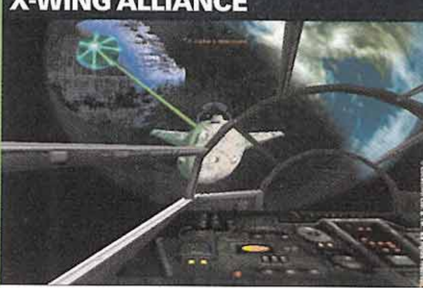
EVERQUEST



▶SONY
▶ROL ONLINE

1999 Después del éxito de «Ultima Online», otras compañías intentaron explotar el juego online basado en el cobro de una cuota. Sony se llevó el gato al agua con «Everquest», al presentar un juego de rol enmarcado en un enorme universo 3D, con soporte para las tarjetas aceleradoras más modernas. Encarnando a un héroe, villano o monstruo que deambula por el peligroso mundo de Norrath, el jugador debe cumplir misiones en solitario, o en compañía de otros para aumentar el nivel, y forjar una leyenda en la comunidad online. Existen varios modos cooperativos, batallas jugador contra jugador, y otras variantes de juego que aseguran meses de diversión.

X-WING ALLIANCE



▶LUCASARTS
▶ACCIÓN
▶Comentado: MM 51
▶Puntuación: 88

1999 Durante casi dos décadas, los aficionados a Star Wars han soñado con pilotar las naves de las películas. En sucesivas entregas de «X-Wing» y «Tie Fighter», LucasArts nos entusiasmó al ofrecer una colección de arcades espaciales ambientados con los gráficos y la música de los filmes. El adictivo sistema de juego permitía al jugador el desvío de la energía a las armas, el motor y los escudos, así como el control de los escuadrones amigos. Todo ello aderezado con misiones opcionales y complejas tramas. «X-Wing Alliance» fue el título más completo al incluir: argumento para el modo de un jugador, combates online, y soporte para las tarjetas aceleradoras 3D.

HOMEWORLD



▶RELIC
▶ESTRATEGIA
▶Comentado: MM 58
▶Puntuación: 94

1999 Este original juego de batallas estelares en tiempo real recrea con maestría la tercera dimensión aplicada al espacio. En efecto, resulta mucho más complicado calcular las distancias y la posición del enemigo, pero Relic consiguió superar este obstáculo gracias a una eficaz interfaz. Además, las naves dejan una estela que permiten saber la velocidad y su dirección con un simple vistazo. El juego usaba un inteligente sistema de gestión de recursos, que obligaba a recolectar material de los asteroides, así como invertir dinero en investigación, para construir un ejército de naves que protejan a la nave nodriza en la que se encuentra el pueblo de los Kharak.

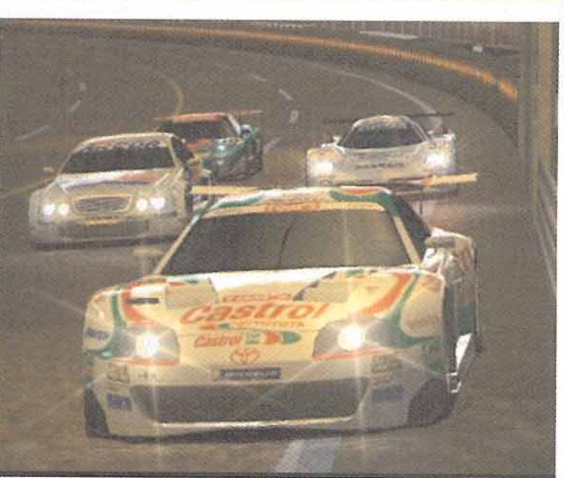
DIABLO II



▶BLIZZARD
▶ROL
▶Comentado: MM 67
▶Puntuación: 86

2000 Crear un gran éxito puede ser fruto de la casualidad. Después de «Warcraft», Blizzard superó este estatus y se convirtió en una compañía legendaria, al desarrollar «Diablo». Un juego de rol con toques de acción para unos, un simple arcade con toques de rol para otros, en esta línea borrosa reside la clave de su éxito. Blizzard supo combinar los recursos más adictivos del rol y añadir un entramado épico con desarrollo arcade, en donde hay que eliminar a miles de enemigos para subir de nivel. Fue una apuesta ganadora. Todo ello, sin olvidar el adictivo modo cooperativo online, a través de los servidores gratuitos Battle.net, que aún hoy disfrutan millones de personas.





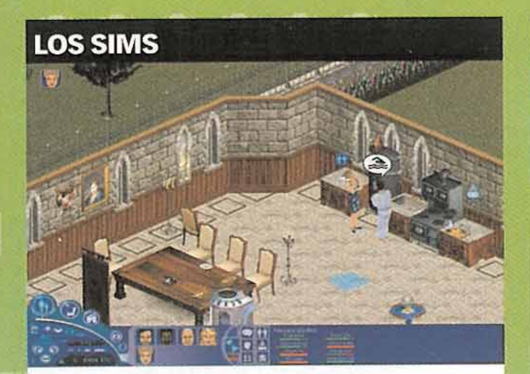




JUEGOS DE CONSOLA

La primera consola para jugar en el televisor se llamó Magnavox Odyssey, y se presentó en 1972. Pronto le siguieron otras muchas, como Cinematronics o Colecovision. Apenas podían mover unos palotes por la pantalla, simulando pobremente máquinas recreativas como «Pacman» o «Space Invaders», pero algunos modelos, como Atari 2600, vendieron millones de unidades en todo el mundo. Hubo que esperar hasta la década de los ochenta para disfrutar de juegos agraciados gráficamente, en la consola de 8 bit NES de Nintendo. En España, la primera máquina que se hizo popular fue Sega Megadrive, presentada en 1990. «Sonic» (1991) revolucionó el mundo de los arcades al multiplicar por dos la velocidad, doblando también la diversión. En 1992 Nintendo contraataca con Super Nintendo, y juegos carismáticos como «Super Mario Kart» (1992), iniciándose así una fértil competencia entre distintos fabricantes, que se mantiene hasta nuestros días. La presentación de PlayStation de Sony, en 1995, marca un hito, al convertirse en la consola más vendida de la historia. Sus juegos no se caracterizaban por su innovación, pero en sus años de reinado sobresalieron joyas como «Final Fantasy VII» (1997), «Resident Evil» (1996) y «Metal Gear Solid» (1998). La consabida respuesta de Nintendo llegó de la mano de Nintendo 64, la única consola de 64 bit que no se hundió en la miseria –¿Alguien se acuerda de Atari Jaguar?–. El genio Shigeru Miyamoto regaló a sus incondicionales dos obras maestras: «Super Mario 64» (1997) y «Zelda 64» (1998).

LOS SIMS



▶MAXIS ▶ESTRATEGIA
▶Comentado: MM 62 ▶Puntuación: 85

2000 Cada cierto tiempo, podemos ver en los telediarios noticias que demonizan los videojuegos, tildándolos de violentos. Pero, misterios que tiene la vida, el juego más vendido de todos los tiempos nos propone algo tan simple como tomar las riendas de una familia, y dirigir su evolución en la vida: alimentarlos, obligarlos a ducharse, asegurarles un trabajo, construir y amueblar la casa y, en última instancia, buscar un novio/novia a los adultos, para que se casen y tenga hijos, y el ciclo vuelva a comenzar. Una vez más, el genio Will Wright, creador de «Sim City», volvió a tomar una idea aburrida, y la convirtió en uno de los juegos más adictivos de la historia.

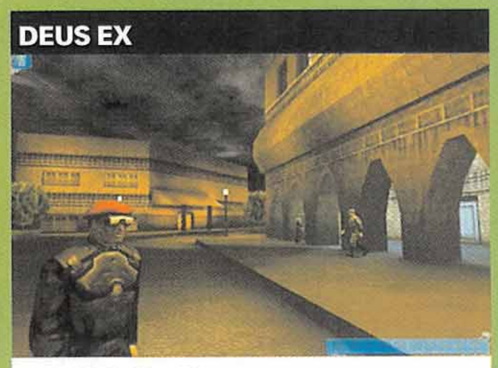
MECHWARRIOR 4



▶MICROSOFT ▶ESTRATEGIA
▶Comentado: MM 76 ▶Puntuación: 82

2000 Pilotar un enorme robot de 15 metros de altura, armado hasta los dientes, es un sueño infantil que se remonta a los tiempos de Mazinger Z. No es de extrañar que la saga de «Mechwarrior» sea casi tan antigua como el PC. «Mechwarrior 2» sembró la semilla del éxito incorporando un entorno tridimensional en donde los robots podían moverse con total libertad, escondiéndose tras las colinas o los edificios, mientras lanzaban mortales ataques coordinados entre escuadrillas a las que el jugador podía ordenar distintos movimientos. «Mechwarrior 4» pulió este sistema de juego, añadiendo aceleración 3D, y mayores posibilidades de personalización de los robots.

DEUS EX



▶ION STORM ▶ROL
▶Comentado: MM 70 ▶Puntuación: 70

2000 En un futuro cercano, el mundo está a punto de sumirse en el caos. Con la economía colapsada y un extraño virus llamado "La Muerte Gris" diezmando la población, los traficantes de drogas y las bandas callejeras han impuesto su ley. Y aquí es donde entramos nosotros, un agente antiterrorista inmerso en un mundo "cyberpunk" con capacidad para usar implantes nanotecnológicos que aumentan las habilidades, en una trama tan atractiva como bien entretejida que nos desvelarán una conspiración de oscuras consecuencias. El argumento de «Deus Ex» es su punto fuerte, por lo que no es de extrañar que los fans del juego estén esperando ansiosamente su anunciada continuación.

COUNTER-STRIKE

▶VALVE ▶ACCIÓN MULTIJUGADOR

2000 Poco podía imaginar Valve que un simple "mod" de su clásico «Half Life» iba a convertirse en el arcade multijugador más popular de todos los tiempos. La puesta en escena es simple: un equipo toma el papel de un grupo terrorista, y otro el de agentes que intentan detenerlos. Cada grupo tiene acceso a armas y habilidades diferentes, en misiones de distinto tipo: toma o rescate de rehenes, fugas, asesinatos, etc. La fluidez de la acción, incluso en conexiones no muy rápidas, y la mezcla de juego cooperativo, despliegue táctico y combate cuerpo a cuerpo, han enganchado a los jugadores que apuestan por los títulos online, manteniéndose en la lista de favoritos de los fans desde su publicación.

THIEF II



▶LOOKING GLASS STUDIOS ▶ACCIÓN TÁCTICA
▶Comentado: MM 66 ▶Puntuación: 90

2000 Looking Glass es, posiblemente, la compañía más desafortunada del mundo. Todos sus juegos son obras maestras... que nadie compró... «Ultima Underworld», «System Shock», «Flight Unlimited», «Thief»... Antes de «Splinter Cell», el ladrón Garett de «Thief II» ya deambulaba por oscuros castillos y lóbregas mazmorras de la Edad Media, escondiéndose entre las sombras y atacando a sus enemigos por la espalda, para evitar ser descubierto. Los efectos sonoros eran fundamentales para saber la superficie que pisabas, o detectar la presencia de los guardias. Un verdadero juegazo, con todas las letras, que fue injustamente infravalorado por los jugadores de la época.



COLIN MC RAE RALLY 2.0



▶CODEMASTERS ▶DEPORTIVO
▶Comentado: MM 73 ▶Puntuación: 86

2000 Tras el avance evolutivo que supuso «Sega Rally» en las recreativas, la llegada de las consolas ha generado una gran cantidad de títulos que apuestan por el realismo. Algunos de estos éxitos consoleros se han convertido en excelentes simuladores para PC. «Colin Mc Rae 2.0» es uno de los más significativos, pues raya a gran altura en todos los apartados: gráficos de gran calidad, buena respuesta de los vehículos, en función de su potencia y aerodinámica; 13 coches, 8 países, y más de 80 circuitos.



Algunos géneros, en la actualidad, se encuentran moribundos. Pero es la ley de la oferta y la demanda. Todo cambia

BALDUR'S GATE II

▶ BIOWARE ▶ ROL
▶ Comentado: MM 69 ▶ Puntuación: 92

2001 A finales de los noventa los aficionados al rol pasaron una época de vacas flacas. Bioware acudió al rescate con «Baldur's Gate». Respetando las reglas del juego de tablero Dungeon & Dragons, así como los cánones clásicos del género, Bioware aportó un eficaz sistema de combate en tiempo real, con la novedad de que el jugador podía realizar una pausa en cualquier momento, para asignar órdenes o preparar un hechizo. El juego, que transcurre en el idílico reino de Amn, es enorme: dispone de varias ciudades y sus condados asociados, 16 personajes controlables en un grupo de 6 miembros, decenas de misiones opcionales, 300 tipos de hechizos, y más de 100 horas de juego.

EMPIRE EARTH



▶ SIERRA ▶ ESTRATEGIA
▶ Comentado: MM 83 ▶ Puntuación: 98

2001 Podemos considerar a «Empire Earth» como una evolución del clásico «Civilization», adaptado a las actuales técnicas 3D –aunque con cámara fija– y a la estrategia en tiempo real. Rick Goodman, creador de «Age of Empires», ha diseñado un estupendo título que cubre 20.000 años de la evolución de la Humanidad. En cada una de las cuatro campañas, cumplimos un objetivo diferente: conquistar el Mediterráneo de la Antigua Grecia; revivir el período medieval inglés; ganar las guerras mundiales con los alemanes, y levantar el Nuevo Imperio Ruso en el año 2025. Por supuesto, cada época dispone de las tropas y maquinarias de guerra acordes con el momento de la Historia.

IL-2 STURMOVIK



▶ UBI SOFT ▶ SIMULADOR DE VUELO
▶ Comentado: MM 83 ▶ Puntuación: 90

2001 En los últimos años los simuladores de vuelos han caído en el olvido. Por fortuna, la compañía francesa Ubi Soft no ha dudado en viajar hasta Rusia para traer a occidente «IL-2 Strumovik». La posibilidad de volar los mejores aviones rusos de la Segunda Guerra Mundial fue una atractiva propuesta para los pilotos virtuales, acostumbrados a tratar con los modelos americanos, ingleses y alemanes. La campaña dinámica, con misiones aire-aire y aire-tierra, más de 40 modelos de aviones, así como el potente editor, y la completa personalización de los parámetros de vuelo, permiten convertir el juego en un simulador ultrarrealista, o en un arcade, en función de los gustos.

BLACK & WHITE

▶ LIONHEAD
▶ ESTRATEGIA
▶ Comentado: MM 74
▶ Puntuación: 100



2001 Tras la compra de Bullfrog por parte de EA, el genio creador de Peter Molyneux debía enfrentarse a las restricciones impuestas por las estrategias de marketing y los resultados de ventas, inevitables en las grandes empresas. Antes de poner en peligro su creatividad y cuando el estudio que fundó estaba creciendo hasta límites alarmantes, con múltiples proyectos en desarrollo de manera simultánea (algo que siempre ha odiado profundamente), prefirió abandonar Bullfrog y fundar otra compañía, LionHead, también distribuida por EA, pero completamente independiente en el apartado creativo. El primer resultado no puede ser más alentador: «Black & White» es uno de los juegos más imaginativos de todos los tiempos. En esencia, no se diferencia demasiado de «Populous»: el jugador se convierte en un dios y con sus acciones influye en la vida de una tribu. Pero ahora hay un nuevo elemento: una gigantesca criatura con una elaborada inteligencia artificial, que aprende de las acciones que realicemos, volviéndose amistosa o destructiva, en función de cómo actuemos frente a nuestros creyentes. A nosotros nos corresponde enseñarle a alimentarse, a hacer sus necesidades en un sitio apartado, y no en la plaza del pueblo, y a entrenarla para que proteja a la tribu. Sin duda, una obra maestra que no deja indiferente a nadie y que tendrá su continuación este mismo año, si todo va bien.

MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT



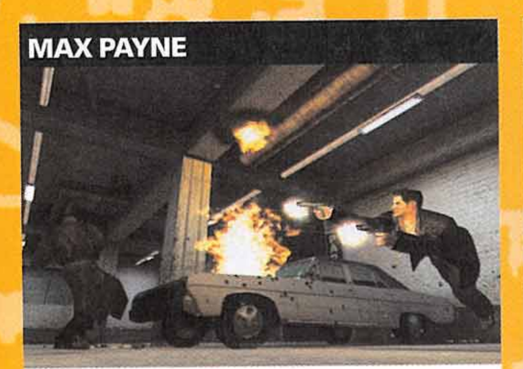
▶ EA ▶ ACCIÓN
▶ Comentado: MM 85 ▶ Puntuación: 98

2002 Inspirado en la película de Steven Spielberg, "Salvar al Soldado Ryan", la ambientación es el punto fuerte del juego. EA intentó captar el ambiente opresivo de la guerra. El jugador se sumerge en un mundo en donde las balas silban en los oídos, los francotiradores acechan en cada esquina, y la muerte se produce con el impacto de uno o dos proyectiles. La genial ambientación sonora, y el realista efecto de retroceso del arma, son sólo dos detalles que dejan clara la vocación del juego por emular la realidad. El nivel que transcurre en las playas de Normandía es más realista que cualquier documental, convirtiéndose en uno de los momentos más memorables de la Historia de los Videojuegos.



Cada año que pasa aparece un puñado de nuevos títulos capaces de sorprender. Algo que sucede, incluso, en las grandes series. Algunas de ellas ya se han hecho un nombre propio en la historia

MAX PAYNE



▶REMEDY ▶ACCIÓN
▶Comentado: MM 80 ▶Puntuación: 96

2001 Cuando parecía que, en cine, todo estaba inventado, "Matrix" se sacó de la manga el "tiempo bala". «Max Payne» se apropió de esta idea para ofrecer un arcade en tercera persona muy original. El patético protagonista se enfrenta a un ejército de criminales usando el mencionado "efecto bala", que le permite lanzarse en plancha hacia cualquier dirección, detener el tiempo, y disparar más rápido que sus rivales, o esquivar las balas del contrario. Las escenas no interactivas, en formato comic, y el ambiente de cine negro, unido a las texturas fotorrealistas de los rostros, así como la posibilidad de destrozar todo el escenario, demostraron que no todo está inventado en el mundo de los arcades 3D.

OPERATION FLASHPOINT



▶BOHEMIA INTERACTIVE ▶ACCIÓN TÁCTICA
▶Comentado: MM 78 ▶Puntuación: 91

2001 «Operation Flashpoint» es una simulación de las operaciones militares que tuvieron lugar en los años ochenta, en plena Guerra Fría. Controlamos a un grupo de soldados que se infiltran tras las líneas enemigas y completan distintas misiones de conquista, toma de edificios y liberación de rehenes. Como en otros juegos de su generación, una bala mata, por lo que hay que avanzar con cautela, y coordinar bien la formación de las tropas, para evitar las emboscadas. Elegir el armamento en cada situación es vital para alcanzar la victoria. También es posible pilotar todo tipo de vehículos, desde "jeeps" hasta tanques, aviones o helicópteros, aumentando la variedad de acciones y la calidad del juego.

HEROES OF MIGHT & MAGIC IV



▶NEW WORLD COMPUTING ▶ESTRATEGIA
▶Comentado: MM 88 ▶Puntuación: 75

2002 La saga de rol «Might & Magic» es una de las más longevas del género. Nueve entregas no eran suficientes para explotar la trama y por eso New World Computing tomó la decisión de llevar su universo medieval al mundo de la estrategia. El resultado fue un éxito. «Heroes of Might & Magic» presenta una clásica historia de fantasía en la que el Héroe, con un pequeño ejército, debe conquistar ciudades para reclutar nuevas tropas, y acabar así con las criaturas mitológicas y ejércitos malignos que pueblan el reino. Los combates se realizan por turnos, en un escenario dividido en casillas, en donde la magia, la fuerza y resistencia de cada tropa, y su capacidad para moverse, juegan un papel vital.

MEDIEVAL: TOTAL WAR



▶THE CREATIVE ASSEMBLY ▶ESTRATEGIA
▶Comentado: MM 92 ▶Puntuación: 92

2002 Hacerse un nombre en el mundo de los videojuegos, es difícil. The Creative Assembly lo consiguió con «Shogun: Total War» o su más elaborada continuación, «Medieval: Total War». El elemento distintivo de esta saga son las enormes batallas, que llegan a mostrar hasta 10.000 soldados en pantalla, con más de 100 tipos de tropas diferentes. Emular las épicas escenas de la película "Braveheart" nunca ha sido tan divertido...



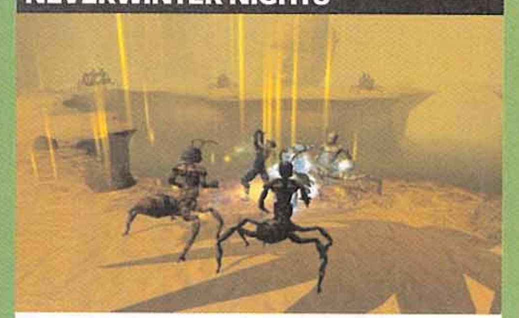
LA ETERNA BATALLA

No podemos olvidarnos de las consolas portátiles. Algunas muy potentes –Atari Lynx, Sega Gamegear o Neo Geo Pocket– desaparecieron en favor de un modelo inferior técnicamente, pero con muchos juegos y un bajo consumo de pilas: Nintendo Gameboy y sus sucesoras. Así llegamos hasta la primera consola de 128 bit, Sega Dreamcast, una máquina revolucionaria injustamente marginada. Además de servir de cobijo a joyas como «Shenmue» (2000), su módem a 33.6 Kbps incorporado inauguró el juego online en consolas ese mismo año.

La sucesora de PlayStation, PlayStation 2, elevada hasta la cima más por inercia de su antecesora, que por sus virtudes técnicas, se ha forjado un mercado apoyándose en continuaciones de juegos como «Metal Gear Solid», «Ridge Racer» (1999) o «Gran Turismo III» (2001). Las dos máquinas que nos falta por nombrar, Microsoft Xbox y Nintendo GameCube, llevan poco tiempo en el mercado. La primera cuenta entre sus virtudes con una excepcional potencia técnica. GameCube confía en la exclusividad de sus franquicias de Mario y Zelda.

Pera esa, como suele decirse, es otra historia...

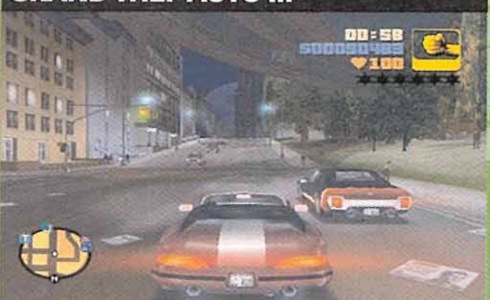
NEVERWINTER NIGHTS



▶ BIOWARE ▶ ROL
▶ Comentado: MM 91 ▶ Puntuación: 92

2002 Al igual que ocurre en las aventuras gráficas, los aficionados al rol se resisten al uso de gráficos 3D. Después del éxito de «Baldur's Gate», Bioware rompió en mil pedazos este temor, al presentar «Neverwinter Nights», un mastodóntico juego de rol en 3D basado en las recién estrenadas reglas de la Tercera Edición de Dungeon & Dragons. Los espectaculares gráficos y la calidad de los efectos especiales, así como la excelente trama ambientada en los Reinos Olvidados, quedan empequeñecidas ante el revolucionario modo multijugador. Es el primero de una nueva generación de juegos de rol, que prometen dar mucha guerra a lo largo del siglo XXI.

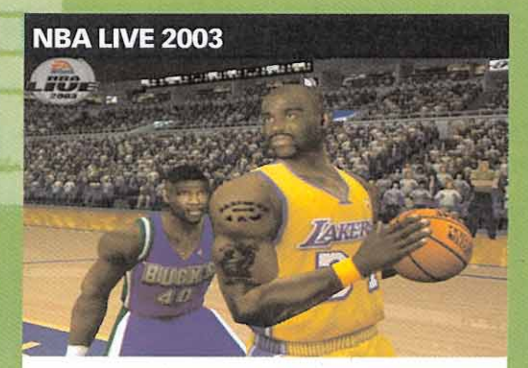
GRAND THEF AUTO III



▶ ROCKSTAR GAMES ▶ ACCIÓN
▶ Comentado: MM 90 ▶ Puntuación: 90

2002 «Grand Thef Auto III» nos propone encarnar a un maleante de poca monta que, para sobrevivir, cumple encargos de la mafia y la policía corrupta en la ciudad de Liberty City. Tratar con prostitutas, extorsionar o asesinar, son algunas de las acciones que debemos completar para sobrevivir. Todas las misiones exigen robar un coche –cualquiera de los más de 50 modelos que circulan por la ciudad vale– y viajar de un lugar a otro, visitando a gente para recibir encargos, o quitarles de en medio. También es posible ganar dinero como policía o taxista. La clave de su éxito es, precisamente, la enorme libertad para elegir las misiones, y el tipo de vida que quieres llevar.

NBA LIVE 2003



▶ EA SPORTS ▶ DEPORTIVO
▶ Comentado: MM 95 ▶ Puntuación: 91

2002 Ya desde los tiempos de la mítica serie «One on One» que enfrentaba a Jordan con Larry Bird, los juegos de baloncesto han campado a sus anchas por todos los ordenadores y consolas existentes. EA Sports lleva años explotando su franquicia «NBA Live». Gracias a la licencia oficial de los equipos de la NBA, el excelente motor de juego, la captura de los movimientos y los rostros de los personajes, y los excepcionales efectos, esta saga se ha mantenido en cabeza durante muchos años. «NBA Live 2003» es su última y más espectacular reencarnación. Incorpora un acabado gráfico sublime, nuevas jugadas de espaldas, bloqueos, y más opciones de protección del balón.

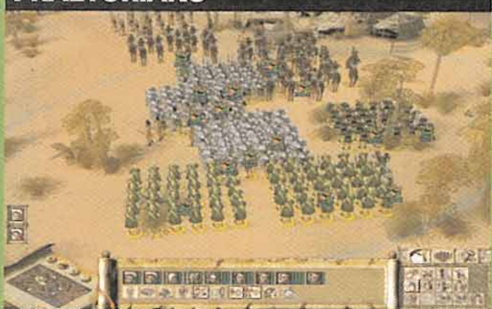
WARCRAFT III



▶ BLIZZARD ▶ ESTRATEGIA
▶ Comentado: MM 90 ▶ Puntuación: 90

2002 Quince años han pasado desde la batalla del Portal Negro. Los orcos han vuelto, pero esta vez están acompañados de una oscura especie de demonios que caen del cielo. A lo largo de cuatro campañas debemos controlar a los orcos, los humanos, los elfos nocturnos, y los no muertos, hasta descubrir lo que ha ocurrido. En esta última entrega, Blizzard se estrena con su primer juego en 3D. El resultado es inmejorable: los efectos gráficos y los escenarios son espectaculares. Esta tercera parte añade un fuerte componente rol, gracias a los héroes dotados de atributos, que pueden subir de nivel, usar artefactos o evolucionar, y numerosos personajes secundarios con los que hablar.

PRAETORIANS



▶ PYRO STUDIOS ▶ ESTRATEGIA
▶ Comentado: MM 98 ▶ Puntuación: 95

2003 Al mando de los ejércitos romano, galo o egipcio, «Praetorians» elimina la gestión de recursos en favor de las batallas. Cada tipo de tropa es especialista en un tipo de arma, dispone de movimientos especiales, y sólo puede desplazarse por cierto tipo de terreno. El control de las colinas, así como el uso de exploradores para descubrir al enemigo oculto en los bosques, son esenciales para obtener la victoria. Esta aparente simpleza no debe llevar a engaño: para ganar es necesario pensar bien la táctica de despliegue de las unidades, así como controlar las aldeas, que proporcionan nuevos hombres y armas. Adictivo y desafiante a partes iguales, el futuro de Pyro Studios se presume brillante.



SPLINTER CELL



▶ UBI SOFT ▶ ACCIÓN TÁCTICA
▶ Comentado: MM 98 ▶ Puntuación: 95

2003 Tom Clancy, escritor de best-sellers, guionista de cine y diseñador de videojuegos es, por encima de todo, un tipo muy listo. Después de "inventar" la acción táctica con clásicos como «Rainbow Six» o «Ghost Recon», ha optado por revitalizar el género sustituyendo el juego cooperativo por la infiltración en solitario de un superespía llamado Sam Fisher. Para ello no dudará en ocultarse en las sombras, disparar a las luces y cámaras, o usar las balas paralizantes y las ganzúas explosivas. Para ser sinceros, no hay nada en «Splinter Cell» que no se haya visto en «Metal Gear Solid», pero los impresionantes efectos de luz y la variedad de su desarrollo superan al maestro.



Aunque la tecnología parece ser el leit motiv, en muchos casos, en la actualidad, la capacidad de innovar en el diseño sigue siendo enorme. Los videojuegos, realmente, acaban de nacer

WARRIOR KINGS BATTLES

¡¡Hazte con el Mundo de Orbis!!

¡¡Participa en nuestro concurso y consigue tu premio!!

¡MÁS FÁCIL TODAVÍA! ¡ENVÍA UN SMS DESDE TU MÓVIL Y GANA UNO DE LOS PREMIOS QUE SORTEAMOS!

BASES DEL CONCURSO

1.- Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA
2.- Válido para Movistar, Vodafone y Amena
3.- Los premios no serán canjeables por dinero
4.- No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos
5.- Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Micromanía
6.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7.- Fecha límite para entrar en sorteo: 26 de Mayo de 2003.

Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBY PRESS, S.A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después dela realización del pertinente sorteo.

© Warrior Kings Battles 2002 Black Cactus Games Ltd. Published by Empire Interactive Europe Ltd. Warrior Kings Battles and Empire are trademarks o registered trademarks Empire Interactive Europe Ltd in the UK, Europe and/or other countries. All rights reserved.

SORTEAMOS 25 JUEGOS Y 25 PÓSTERS

Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número **5300** desde tu móvil poniendo la palabra: **mm100king**





Interactive



SELECCIÓN MICROMANÍA

¿Quieres saber cuáles son los juegos preferidos por nuestros redactores? Micromanía recopila lo mejor y lo peor de cada mes en esta guía útil para amantes de los videojuegos.

Los favoritos de...



Pasa el tiempo, llegan novedades y las disfruto, pero algunos de mis favoritos no cambian. ¿Qué le voy a hacer, si me encantan?

Francisco Delgado

1 **Medieval: Total War**
2 **Praetorians**
3 **Medal of Honor: A.A.**
4 **Age of Mythology**
5 **Unreal II: The Awakening**

La lista negra

De momento, pocas variaciones en la temida lista. No es mala señal, aunque seguro que la alegría no durará mucho. Veremos si el mes que viene aún nos quedamos igual.

1 Matchbox: Crosstown Heroes
▶COMENTADO EN MM 97 ▶PUNTUACIÓN: 30
Uno de los últimos videojuegos de Matchbox es un programa destinado al público infantil, pero consigue aburrir al más pintado.

2 Monsterville
▶COMENTADO EN MM 88 ▶PUNTUACIÓN: 25
Tras un argumento interesante se esconde un juego tedioso. Un título "monstruoso".

3 Moto Pizza
▶COMENTADO EN MM 90 ▶PUNTUACIÓN: 25
Un juego malo como pocos, con gravísimos problemas de diseño.

4 Rugrats: Munchin Land
▶COMENTADO EN MM 97 ▶PUNTUACIÓN: 40
Un juego destinado a niños pequeños, pero con los textos en inglés es un enorme despropósito, ¿no?

5 Karate Fighter
▶COMENTADO EN MM 86 ▶PUNTUACIÓN: 25
Hace una década habría sido moderno y ambicioso, aunque en la actualidad no pasa de ser un producto anticuado y no demasiado bien diseñado.

Los Recomendados

La lista está que arde y, por tercer mes consecutivo, experimenta una entrada masiva de nuevos títulos. Títulos que, eso sí, vienen bien surtiditos, desde la aventura con «Indiana Jones» hasta la simulación con «IL-2 Forgotten Battles», pasando por la gestión futbolística de «Championship Manager» o la acción de «Black Hawk Down» y «BloodRayne». Lo dicho, para todos los gustos.

1 N

Indiana Jones y la Tumba del Emperador
▶COMENTADO EN MM 100 ▶PUNTUACIÓN: 88
El arqueólogo más famoso de todos los tiempos sigue los pasos de Lara Croft en esta trepidante aventura de acción.
▶AVENTURA/ACCIÓN ▶PC ▶LUCASARTS/ELECTRONIC ARTS

2 ▼

Praetorians
▶COMENTADO EN MM 98 ▶PUNTUACIÓN: 95
El mejor juego de estrategia español de la historia confirma una vez más que los títulos de Pyro se cuentan por éxitos.
▶ESTRATEGIA ▶PC ▶PYRO STUDIOS/EIDOS

3 N

IL-2 Forgotten Battles
▶COMENTADO EN MM 100 ▶PUNTUACIÓN: 94
El increíble realismo de este simulador aéreo no lo sitúa muy por delante de todos los demás títulos de su género.
▶SIMULACIÓN ▶PC ▶1C MADDOX GAMES/UBI

4 ▼

Splinter Cell
▶COMENTADO EN MM 98 ▶PUNTUACIÓN: 95
Las aventuras de Sam Fischer son la excusa para uno de los mejores juegos de acción de los últimos tiempos.
▶ACCIÓN TÁCTICA ▶PC, XBOX ▶UBI SOFT

5 ▼

Unreal II: The Awakening
▶COMENTADO EN MM 98 ▶PUNTUACIÓN: 92
Por fin ha llegado, y a pesar de que estábamos preparados para lo mejor ha conseguido sorprendernos.
▶ACCIÓN ▶PC ▶EPIC/ATARI

6 =

Age of Mythology
▶COMENTADO EN MM 95 ▶PUNTUACIÓN: 92
Toda la calidad de la serie «Age Of Empires» está presente en este juego que además posee una ambientación "divina".
▶ESTRATEGIA ▶PC ▶ENSEMBLE STUDIOS/MICROSOFT

7 ▼

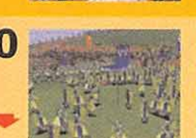
Command & Conquer: Generals
▶COMENTADO EN MM 99 ▶PUNTUACIÓN: 85
La última entrega de una de las sagas pioneras en el mundo de la estrategia, llega mostrando su cara más espectacular.
▶ESTRATEGIA ▶PC ▶E.A. PACIFIC

8 ▼

Unreal Tournament 2003
▶COMENTADO EN MM 94 ▶PUNTUACIÓN: 78
La acción se viste de gala este mes con una nueva entrega de la famosa saga.
▶ACCIÓN ▶PC ▶DIGITAL EXTREMES/INFOGRAMES

9 ▼

NBA 2003
▶COMENTADO EN MM 95 ▶PUNTUACIÓN: 91
Tras el plantón del año pasado el mejor simulador de baloncesto vuelve más en forma que nunca.
▶DEPORTIVO ▶PC, GC, PS2, XBOX ▶EA SPORTS

10 ▼

Medieval: Total War
▶COMENTADO EN MM 92 ▶PUNTUACIÓN: 92
Un juegazo de estrategia de los que hacen afición. Si te gustó «Shogun» no puedes perdértelo.
▶ESTRATEGIA ▶PC ▶CREATIVE ASSEMBLY/ACTIVISION

= SE MANTIENE ▲ SUBE ▼ BAJA



La referencia

Aquí encontraréis los mejores juegos, aquellos que han marcado un antes y un después en su género. Ellos son nuestra referencia a la hora de juzgar los títulos que van llegando a nuestra redacción. Por supuesto, la lista no está cerrada, y a medida que vayan llegando "nuevos clásicos", iremos modificando los títulos incluidos en este apartado.

11



Rainbow Six 3: Raven Shield

▶COMENTADO EN MM 99 ▶PUNTUACIÓN: 85
Red Storm ha sido capaz de lavar la cara de su serie más conocida, y aportar notables mejoras en la jugabilidad.
▶ACCIÓN TÁCTICA ▶PC ▶RED STORM/UBI SOFT

12



Battlefield 1942: Road To Rome

▶COMENTADO EN MM 98 ▶PUNTUACIÓN: 88
La llegada de su expansión ha conseguido que volvamos a entusiasmarnos con este estupendo juego.
▶ACCIÓN TÁCTICA ▶PC ▶EA GAMES

13 N



Championship Manager 4 02/03

▶COMENTADO EN MM 100 ▶PUNTUACIÓN: 80
Parecía imposible, pero por fin podemos disfrutar de un manáger futbolístico a la altura del inolvidable "PC Fútbol".
▶DEPORTIVO ▶PC ▶SIGAMES/EIDOS

14



Vietcong

▶COMENTADO EN MM 99 ▶PUNTUACIÓN: 90
Gran juego de acción. Una ambientación magnífica, realista y un título pleno de diversión y adrenalina.
▶ACCIÓN ▶PC ▶PTERODON/ILLUSION SOFTWORKS/TAKE 2

15 N



BloodRayne

▶COMENTADO EN MM 100 ▶PUNTUACIÓN: 85
Una fantástico juego de acción en tercera persona en el que el vampirismo y las ciencias ocultas van de la mano.
▶ACCIÓN ▶PC,PS2, XBOX, GC ▶TERMINAL REALITY/VIVENDI

16



PRO Race Driver

▶COMENTADO EN MM 99 ▶PUNTUACIÓN: 87
La serie «TOCA» se renueva, y lo hace a fondo. Nuevo motor, diseño de acción y concepto de juego.
▶VELOCIDAD ▶PC ▶CODEMASTERS

17



Silent Hill 2: Director's Cut

▶COMENTADO EN MM 99 ▶PUNTUACIÓN: 86
Una excelente conversión, y una gran aventura, dotada de una ambientación realmente excepcional.
▶AVENTURA ▶PC ▶KONAMI

18 N



Delta Force Black Hawk Down

▶COMENTADO EN MM 100 ▶PUNTUACIÓN: 80
Acción bélica de la mejor calidad en este juego inspirado en una novela que a su vez se basa en hechos reales.
▶ACCIÓN ▶PC ▶NOVALOGIC/FRIENDWARE

19



Sim City 4

▶COMENTADO EN MM 97 ▶PUNTUACIÓN: 87
Una versión actualizada del clásico de Maxis, corregida, aumentada y con un motor gráfico de última generación.
▶ESTRATEGIA ▶PC ▶MAXIS/EA

20



IGI 2: Covert Strike

▶COMENTADO EN MM 98 ▶PUNTUACIÓN: 87
Los abundantes retrasos han valido la pena para disfrutar de este juego en el que la acción y el sigilo se dan la mano.
▶ACCIÓN ▶PC ▶CODEMASTERS



ESTRATEGIA

Empire Earth

▶COMENTADO EN MM 83 ▶PUNTUACIÓN: 98
El juego más completo desde «Age of Empires», capaz de satisfacer las necesidades del estratega más exigente en todos los aspectos.
▶PC ▶STAINLESS/VIVENDI



ACCION

Unreal Tournament 2003

▶COMENTADO EN MM 94▶PUNTUACIÓN: 94
Una de las series emblemáticas cuando se habla de juegos de acción hace un regreso triunfal y marca el nuevo nivel de excelencia en lo que al modo multijugador se refiere.
▶PC ▶EPIC GAMES/INFOGRAMES



AVENTURAS

La Fuga de Monkey Island

▶COMENTADO EN MM 70 ▶ PUNTUACIÓN: 89
Ninguna aventura gráfica ha sido capaz de superar el listón que estableciera Guybrush Treepwood en su última aventura, la primera completamente en 3D.
▶PC/PS2 ▶LUCASARTS/ELECTRONIC ARTS



ROL

Neverwinter Nights

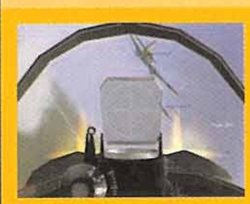
▶COMENTADO EN MM 92 ▶PUNTUACIÓN: 92
Llegó, vio y venció. Una obra maestra con forma de juego de rol que se convierte en referencia para cualquier programa que intente hacerle sombra.
▶PC ▶BIOWARE/INFOGRAMES



VELOCIDAD

Grand Prix 4

▶COMENTADO EN MM 92 ▶PUNTUACIÓN: 91
La extraordinaria habilidad de Geoff Crammond consigue de nuevo sorprendernos con una mezcla imbatida de tecnología, realismo y jugabilidad.
▶PC ▶INFOGRAMES



SIMULACION

IL 2 Sturmovik

▶COMENTADO EN MM 83 ▶PUNTUACIÓN: 90
«IL-2» marcó el camino a seguir para otros simuladores de vuelo. Realismo, adicción y un contexto histórico bien documentado sirvieron de base para esta joya.
▶PC ▶MADDOX GAMES



DEPORTIVOS

FIFA 2003

▶COMENTADO EN MM 94 ▶PUNTUACIÓN: 91
La última entrega de la simulación futbolística por excelencia ha superado todas las expectativas con un realismo asombroso y más novedades que nunca.
▶PC ▶EA SPORTS

NOTA: Estos son los mejores exponentes de los siete géneros puros (acción, estrategia, deportivo, velocidad, simulación, aventuras y rol). En la actualidad existen multitud de subgéneros, por los que algunas de las Referencias incluidas en la sección de reviews pueden variar, adecuándose al tipo de juego del que se esté realizando el comentario.

Los favoritos

RANKING DE LOS LECTORES

SELECCIÓN DEL LECTOR

La lista donde puedes ver los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos, elaborada con la valoración que realmente nos importa, la de todos los lectores.

Estrategia

«Warcraft III» sigue en cabeza, pero «Age of Mythology» y «Praetorians» hacen una entrada espectacular.

1 = Warcraft III: Reino del Caos



30% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 90
- PUNTUACIÓN: 92
- PC
- BLIZZARD

2 N Age of Mythology

27% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 95
- PUNTUACIÓN: 92
- PC
- ENSEMBLE STUDIOS

3 N Praetorians

20% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 98
- PUNTUACIÓN: 95
- PC
- PYRO STUDIOS

4 ▲ Heroes of Might & Magic IV

17% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 92
- PUNTUACIÓN: 92
- PC
- 3DO/NEW WORLD C.

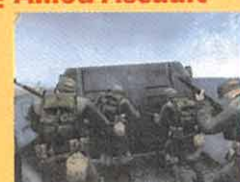
5 ▼ Commandos 2: Men of Courage

7% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 81
- PUNTUACIÓN: 98
- PC
- PYRO STUDIOS

Acción

«Jedi Outcast» regresa con mucha fuerza y el estupendo «Raven Shield» entra muy merecidamente en la lista.

1 = Medal of Honor: Allied Assault



29% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 85
- PUNTUACIÓN: 98
- PC
- 2015/E.A.

2 N Jedi Knight II: Jedi Outcast

23% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 88
- PUNTUACIÓN: 92
- PC
- RAVEN SOFTWARE

3 = Battlefield: 1942

19% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 93
- PUNTUACIÓN: 82
- PC
- ELECTRONIC ARTS

4 N Max Payne

17% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 80
- PUNTUACIÓN: 96
- PC
- REMEDY ENTERTAINMENT

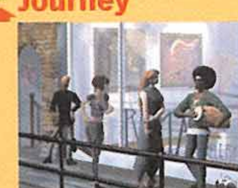
5 N Rainbow Six 3: Raven Shield

12% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 99
- PUNTUACIÓN: 85
- PC
- RED STORM

Aventuras

¿Tendrá algo que ver el anuncio de su continuación con que «The Longest Journey» haya vuelto al primer puesto.

1 ▲ The Longest Journey



32% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 72
- PUNTUACIÓN: 90
- PC
- FUNCOM

2 ▲ Runaway

30% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 79
- PUNTUACIÓN: 90
- PC
- PÉNDULO STUDIOS

3 = Syberia

22% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 92
- PUNTUACIÓN: 85
- PC
- MICROIDS

4 ▼ La Fuga de Monkey Island

13% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 70
- PUNTUACIÓN: 89
- PC
- LUCASARTS

5 N Myst III

3% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 82
- PUNTUACIÓN: 80
- PC
- UBI SOFT

Rol

Este mes no hay ninguna entrada en la lista, aunque «Neverwinter Nights» comienza a distanciarse.

1 = Neverwinter Nights



50% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 80
- PUNTUACIÓN: 91
- PC
- BIOWARE

2 ▲ Diablo 2

22% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 67
- PUNTUACIÓN: 86
- PC
- BLIZZARD

3 ▲ Dungeon Siege

15% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 89
- PUNTUACIÓN: 85
- PC
- GAS POWERED GAMES /MICROSOFT

4 = Baldur's Gate II: Throne of Bhaal

10% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 80
- PUNTUACIÓN: 91
- PC
- BIOWARE

5 ▼ Morrowind

3% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 89
- PUNTUACIÓN: 82
- PC
- UBI SOFT

Velocidad

No hay ninguna novedad este mes en la lista, aunque el orden de los juegos se ha visto totalmente alterado.

1 ▲ Grand Prix 4



50% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 91
- PUNTUACIÓN: 93
- PC
- INFOGRAMES

2 ▲ Total Immersion Racing

20% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 96
- PUNTUACIÓN: 80
- PC
- EMPIRE

3 ▲ Grand Theft Auto III

20% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 90
- PUNTUACIÓN: 90
- PC
- TAKE 2

4 = Rallisport Challenge

8% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 97
- PUNTUACIÓN: 70
- PC
- MICROSOFT

5 ▼ NFS: Hot Pursuit 2

2% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 95
- PUNTUACIÓN: 80
- PC
- EA GAMES

Vota por tus juegos favoritos

Elige los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos. ¡¡Entrarás en el sorteo de 10 camisetas exclusivas de Micromanía!!



Votar es muy sencillo. Lo único que hay que hacer es enviar tus votos en un e-mail a favoritos@micromania.es o en una carta a la Redacción de Micromanía. Nuestra dirección es C/Los Vascos,17, 28040 Madrid.

«Mi pasión es la velocidad. Espero a «Colin McRae 3» por la salud de mi propio coche»

José C. Torvisco (Madrid)

EL ESPONTÁNEO

¿Quieres ser nuestro Espontáneo? Manda tu foto y tu frase a cualquiera de las direcciones de esta sección y consigue una camiseta.

Simulación

Pocos movimientos en las listas con un «IL-2 Sturmovik» inamovible de su bien merecido primer puesto.

1 IL-2 Sturmovik (=)



43% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 83
- PUNTUACIÓN: 90
- PC
- MADDOX GAMES

2 Combat Flight Simulator 3 (=)

27% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 95
- PUNTUACIÓN: 82
- PC
- MICROSOFT

3 Flight Simulator 2002 (=)

20% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 70
- PUNTUACIÓN: 90
- PC
- MICROSOFT

4 Silent Hunter II (=)

8% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 84
- PUNTUACIÓN: 92
- PC
- UBI SOFT

5 Trainz (=)

2% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 92
- PUNTUACIÓN: 75
- PC
- FRIENDWARE

Deportivos

«FIFA Football 2003» recupera el liderato mientras «Virtua Tennis» efectúa un vertiginoso regreso a la lista.

1 FIFA 2003 (sube)



50%de las votaciones
- COMENTADO EN MM 94
- PUNTUACIÓN: 91
- PC
- EA SPORTS

2 Virtua Tennis (N)

22%de las votaciones
- COMENTADO EN MM 88
- PUNTUACIÓN: 82
- PC, DREAMCAST
- SEGA

3 NBA Live 2003 (baja)

18% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 95
- PUNTUACIÓN: 91
- PC
- EA SPORTS

4 Madden NFL 2003 (=)

6% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 98
- PUNTUACIÓN: 89
- PC
- EA SPORTS

5 442, Pasión por el Fútbol (=)

4% de las votaciones
- PC
- Versión no evaluada

Clásicos de todos los tiempos

En este apartado recogemos vuestros votos por los mejores juegos de todos los tiempos, aquellos títulos que pueden recibir el apelativo de clásico. Recibir este distintivo es un honor que sólo consiguen los elegidos. De vosotros depende.

ESTRATEGIA



1 **Starcraft** 54% de las votaciones
MM 41 ▸ PUNTUACIÓN: 90 ▸ PC ▸ BLIZZARD

2 **Commandos** 31% de las votaciones
MM 42 ▸ PUNTUACIÓN: 92 ▸ PC ▸ PYRO

3 **Age of Empires** 15% de las votaciones
MM 37 ▸ PUNTUACIÓN: 91 ▸ PC ▸ ENSEMBLE STUDIOS

ACCIÓN

1 **Battlefield 1942** 37% de las votaciones
MM 93 ▸ PUNTUACIÓN: 82 ▸ PC ▸ ELECTRONIC ARTS

2 **Counter-Strike** 36% de las votaciones
PC ▸ Versión no evaluada en Micromanía

3 **Half-Life** 27% de las votaciones
MM 61 ▸ PUNTUACIÓN: 91 ▸ PC ▸ VALVE STUDIOS



AVENTURAS



1 **Leisure Larry VII** 46% de las votaciones
MM 27 ▸ PUNTUACIÓN: 80 ▸ PC ▸ SIERRA

2 **Grim Fandango** 27% de las votaciones
MM 47 ▸ PUNTUACIÓN: 92 ▸ PC ▸ LUCASARTS

3 **Gabriel Knight III** 27% de las votaciones
MM 60 ▸ PUNTUACIÓN: 86 ▸ PC ▸ SIERRA

ROL

1 **Baldur's Gate** 60% de las votaciones
MM 40 ▸ PUNTUACIÓN: 93 ▸ PC ▸ BIOWARE

2 **Baldur's Gate II** 35% de las votaciones
MM 50 ▸ PUNTUACIÓN: 91 ▸ PC ▸ BIOWARE

3 **Diablo II** 5% de las votaciones
MM 67 ▸ PUNTUACIÓN: 86 ▸ PC ▸ BLIZZARD



VELOCIDAD



1 **Colin McRae Rally 2.0** 50% de las votaciones
MM 66 ▸ PUNTUACIÓN: 94 ▸ PC ▸ CODEMASTERS

2 **Fórmula 1 Grand Prix 2** 30% de las votaciones
MM 20 ▸ PUNTUACIÓN: 89 ▸ PC ▸ MICROPROSE

3 **Need For Speed** 20% de las votaciones
MM 2 ▸ PUNTUACIÓN: 88 ▸ PC ▸ ELECTRONIC ARTS

SIMULACIÓN

1 **IL-2 Sturmovik** 50% de las votaciones
MM 83 ▸ PUNTUACIÓN: 90 ▸ PC ▸ MADDOX GAMES

2 **Flight Simulator 2002** 34% de las votaciones
MM 83 ▸ PUNTUACIÓN: 88 ▸ PC ▸ MICROSOFT

3 **Silent Hunter 2** 16% de las votaciones
MM 84 ▸ PUNTUACIÓN: 92 ▸ PC ▸ UBI SOFT



DEPORTIVOS

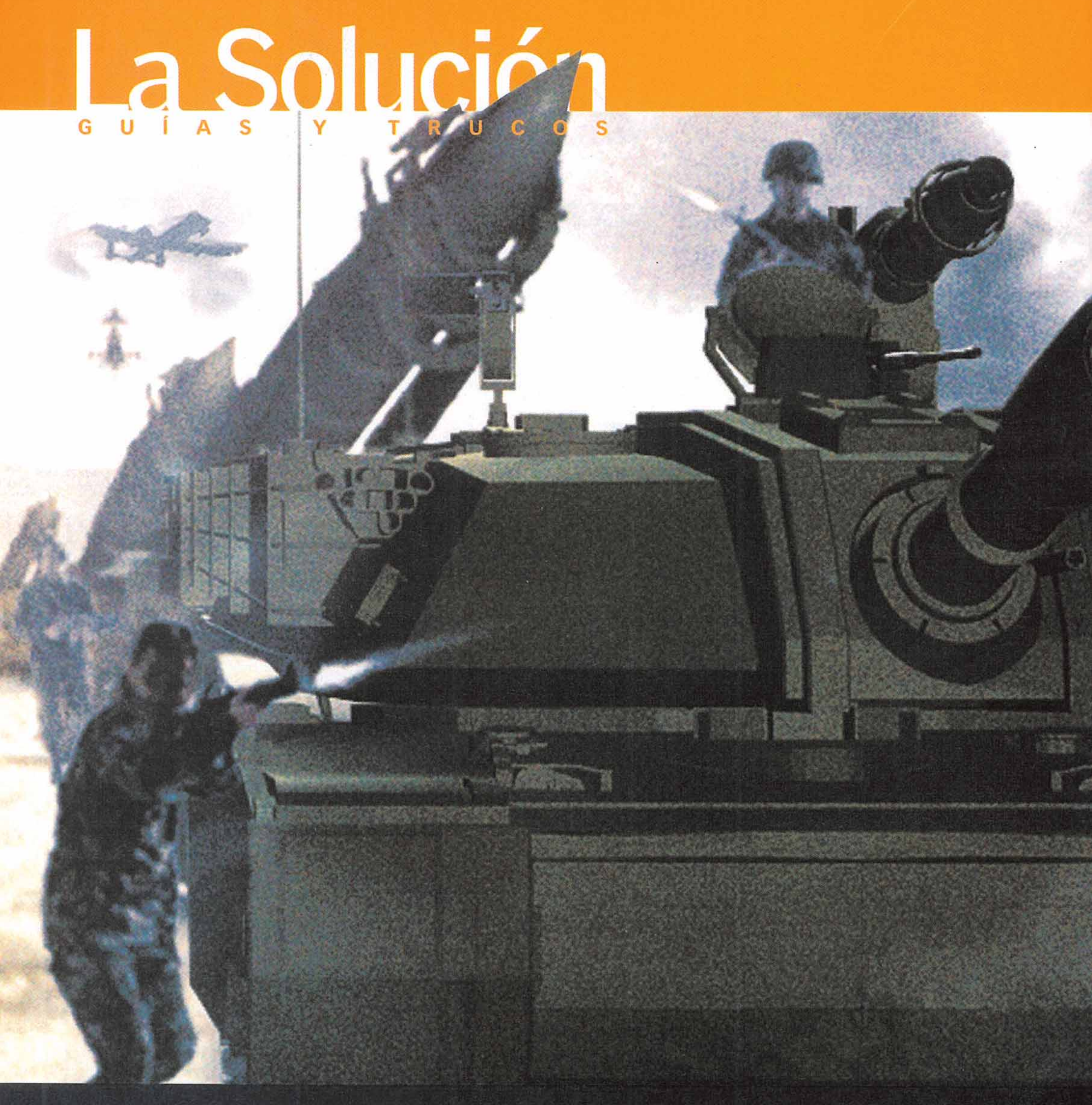


1 **PC Fútbol 2001** 75% de las votaciones
MM 66 ▸ PUNTUACIÓN: 86 ▸ PC ▸ DINAMIC

2 **FIFA 2001** 15 % de las votaciones
MM 80 ▸ PUNTUACIÓN: 71 ▸ PC ▸ EA SPORTS

3 **Virtua Tennis** 10 % de las votaciones
MM 88 ▸ PUNTUACIÓN: 82 ▸ PC, DREAMCAST ▸ SEGA

Dispones de 5 votos cada vez que participas y debes repartirlos entre un máximo de tres juegos y un mínimo de 1. Tanto las listas por géneros como los clásicos de todos los tiempos están abiertas a cualquier juego que se quiera votar.



Command & Conquer Generals

Guerra a tres bandas



Las posibilidades de juego en «Command & Conquer Generals» son casi infinitas y cada partida es una experiencia diferente. Por ello, en esta guía hemos pretendido cubrir varias misiones de cada bando, desde las más sencillas hasta las más complejas, reflejando los movimientos estratégicos más eficientes.

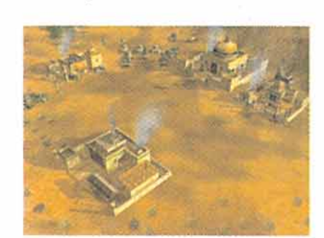


La diferenciación entre ejércitos no es sólo pura estética en «C&C Generals». Cada facción exhibe una plantilla de ventajas e inconvenientes que deberemos conocer a priori para no caer en la trampa del enemigo.

Así, los Estados Unidos es el bando más táctico, gracias a su capacidad de espiar al enemigo mediante satélites y sondas robóticas. Su potencial armamentístico es equilibrado y muy preciso. El ejército Chino se basa en la contundencia de sus tanques y en su superioridad numérica. Por el contrario, el GLA es un bando cuya organización es multicéfala, y debe su peligrosidad a una capacidad de expansión desenfrenada, casi vírica. Excepto que intentemos realizar acciones muy concretas y estudiadas, cualquier estilo de juego alejado de la esencia de nuestro ejército nos llevará a una situación de riesgo.

LA DIFICULTAD

▶EN LOS MODOS escaramuza y campaña, el juego nos permite tres variantes de dificultad. El nivel normal es en realidad el "fácil", pensado para aquellos que se estrenan en el género o a los que no conocen la serie. En este nivel, la IA apenas toma la iniciativa, y se limita a mandar ofensivas débiles. En el modo difícil, la IA reacciona bien a nuestros ataques, nos envía oleadas regulares y usa las armas atómicas en cuanto tiene oportunidad. El modo brutal es (como es de esperar) muy severo con el jugador y exige una gran capacidad defensiva frente a la agresividad de la IA. Este último modo sólo es recomendable para jugadores con experiencia o para aquellos que quieran prepararse para la lucha por Internet.



GLA 1 LLUVIA NEGRA

▶PARA DESTRUIR la base china inicial no es necesario que sacrifiques todos tus camiones explosivos. Usa uno para barrer el pelotón de infantería, y elimina al resto con los jeeps. El objetivo de esta misión es dinamitar la presa, de forma que el agua arrastre las instalaciones enemigas. Al Suroeste de tu base hay un traficante de armas que te dará la mejora de misiles para los tanques escorpión. Eventualmente, varios tanques y soldados enemigos invadirán tu base por el Sur y por el Norte, así que antes de explorar el terreno asegúrate de dejar varios soldados y blindados cubriendo ambas entradas.

Al Este encontrarás un poblado asediado por la propaganda del enemigo. Libéralo y obtendrás nuevas tropas. Haz que tus soldados se atrincheren en los edificios y manda a un trabajador para construir un túnel en el centro de la ciudadela. Tus tanques y soldados heridos dentro del túnel sanarán automáticamente.

Al Norte del mapa existe un centro de recolección chino tras el cuál podrás recoger suministros. Pero no es necesario que libres todas las batallas. Puedes esquivar los pequeños pelotones de tanques y soldados chinos y dirigirte hacia la presa rápidamente con dos camiones bomba, camúflados como tanques del bando contrario. El enemigo no disparará sobre ellos y podrás destruir pelotones completos. El agua liberada por la presa barrerá las instalaciones del enemigo. ▶▶

Quiz 1

¿De qué manera pueden ser capturados los edificios?

A. Con las unidades de ingenieros.
B. Con soldados.
C. Con los vehículos bulldozers.



GLA 3 ASTANA CITY

LA CIUDAD DE ASTANA es el lugar ideal para financiar las operaciones del GLA. El objetivo es obtener 40.000 dólares recogiendo las cajas de suministros que dejan los edificios y unidades enemigas al morir, así como utilizar trabajadores y pozos petrolíferos para acumular riquezas. En esta misión debes luchar contra tres fuerzas; la policía local en plena ciudad, el ejército americano, sito en el aeropuerto del Noroeste y las fuerzas chinas (con base en el Noreste). Nada más comenzar, genera varios campesinos para que trabajen recogiendo suministros, y construye los edificios que falten. Atrinchera soldados por todas las estructuras de la ciudad y limpia aquellos que estén ocupados con la ayuda de masas enfurecidas (turbas) y tanques tóxicos. En cuanto tengas la oportunidad, genera a Jarmen Kell, el francotirador. Gracias a él podrás vaciar los tanques enemigos y ocuparlos con tus propios soldados de infantería. Esta misión puede ser muy larga si te detienes a oler las flores, así que genera un inmenso ejército de masa enfurecida y dirígete hacia el Noreste, en dirección a la base china. Por superioridad numérica deberías aplastar al enemigo. Si necesitas más dinero, al Este tienes un pozo, al Noreste más recursos controlados por el bando chino y en la base americana otro centro de suministros. En esta misión te recomendamos seleccionar la mejora de "recompensa" a cambio de enemigos que logres abatir.

Quiz 2

¿Cómo se llama el soldado francotirador al servicio del GLA?

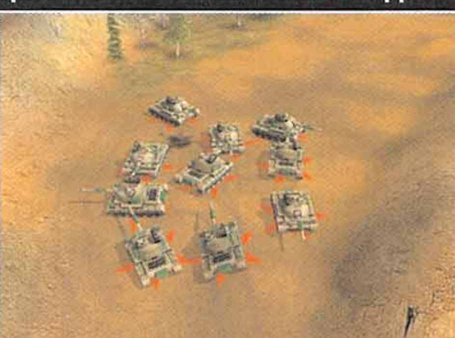
A. Jarmen.
B. Explorador.
C. Tanya.



Hay cuatro formas diferentes de vaciar un edificio al instante: Con granadas flashbang, con tanques dragón, con tanques tóxicos o con un asalto a "rappel".

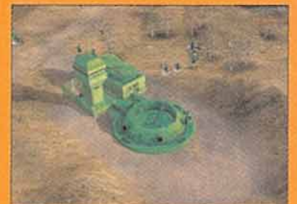


Los tanques dragón pueden reducir cualquier edificio a cenizas, pero su blindaje es bastante débil.



La unión hace la fuerza. Así, los tanques Battlemaster aumentan su efectividad en formaciones cerradas.

Capturas con éxito



VALORAR RIESGOS antes de intentar capturar un edificio enemigo evitará temeridades absurdas. Recuerda que los mayores enemigos de la infantería son los vehículos con ametralladoras y los tanques lanzallamas y tóxicos. También hay que conocer el radio de alcance de las defensas fijas –las chinas atraviesan los edificios– y el tiempo de reacción de las unidades aéreas hasta nuestra posición. Tampoco es lo mismo entrar en una base al asalto que lanzarse en paracaídas o tender una emboscada GLA.

EL TIEMPO de captura es el mismo si usamos uno o veinte hombres. La táctica más efectiva consiste en enviar un soldado a cada edificio silenciosamente, y una vez allí, mandarles la captura lo más rápido posible. El enemigo quedará aturdido e intentará barrer uno a uno todos los blancos. Seguro que algún edificio cae en nuestras manos por el módico precio de cero dólares y mínimas bajas.

POR LAS CARACTERÍSTICAS DE SUS UNIDADES, EL BANDO DE EEUU ES OFENSIVO Y DEFENSIVO A LA VEZ, EL DE CHINA ES SOBRETODO OFENSIVO Y EL GLA DE ATAQUE Y RETIRADA



GLA 7 COSMÓDROMO DE BAIKONUR

PARA CAPTURAR la lanzadera espacial tendrás que enfrentarte a dos ejércitos en alianza: China y Estados Unidos. Selecciona el centro de recolección y genera cuatro o cinco trabajadores adicionales. Inmediatamente, usa uno de ellos para crear barracones y otro para construir el traficante de armas. Cuando estén los barracones, pulsa la mejora de "capturar edificios' para conseguir una unidad de infantería. Con ese soldado, captura el pozo de petróleo junto a tu base y la refinería superior. Reutiliza la unidad para explorar el mapa.

Desde el traficante de armas, genera un camión radar mientras varios trabajadores abren un perímetro de defensas –túneles y silos Stinger– en media circunferencia frente a tu base, preparándote para futuros ataques. Es muy importante que hagas todo esto rápidamente, ya que ambas facciones enemigas construirán un arma nuclear y destruirán tus edificios más valiosos cuando la cuenta atrás termine. Para impedirlo, usa la mejora de emboscada rebelde cerca del silo nuclear, y concentra todos tus esfuerzos en capturar el edificio. Si lo consigues, véndelo e intenta robar más. Puedes hacer lo mismo con la base americana, pero el cañón del centro de estrategia puede finiquitar a tus rebeldes si no eres cauto.

De cualquier forma, construye cuanto antes uno o dos silos de misiles SCUD, y úsalos contra las plantas energéticas enemigas para detener la cuenta atrás. Explora el terreno con trabajadores y dispersa túneles por doquier. En el escenario hay varios sitios adicionales de recursos que deberías aprovechar. Acumula tanques lanzacohetes, Marauder, Scorpion y SCUD y ve barriendo el mapa hasta acabar con el enemigo. Final-



Dos o tres grupos de masa enfurecida acaban con cualquier tanque al instante, y destruyen cualquier edificio en menos de cinco segundos.

Mejoras útiles

LOS PUNTOS DE EXPERIENCIA en la batalla pueden suponer la diferencia entre una derrota y una victoria. Si sabemos repartirlos podremos construir unidades especiales que no se encuentran de partida entre nuestras filas, así como tanques dedicados a tareas exclusivas de acoso y derribo.

LAS MEJORAS DE UNIDADES más útiles son, por ejércitos. China: Minas de racimo, cañón nuclear, entrenamiento de artillería, entrenamiento de guardia roja. EEUU: Espía teledirigido, tanque Paladín, caza Stealth, paracaidistas, explorador. GLA: Emboscada rebelde, Lanzadera SCUD, Marauder, Recompensa, Secuestrador

MENOS ÚTILES son otras como la reparación de emergencia de todos los ejércitos (sólo resulta necesaria en momentos eventuales), el pirateo de dinero chino (depende totalmente del acceso al enemigo) o el entrenamiento de camionetas GLA (vehículos débiles y poco útiles donde los haya). No obstante, también se les puede sacar provecho.



Monta a cinco defensores lanzacohetes en un jeep y tendrás uno de los vehículos más efectivos.



La mejora de ametralladora para el Overlord resulta infalible contra la aviación y la infantería.

mente, captura el edificio gubernamental y el cohete, y el Ejército de Liberación Global prevalecerá sobre la "tiranía de occidente".



CHINA 1 EL DRAGÓN DESPIERTA

▶**EL GLA HA GOLPEADO** muy duro a tu ejército con unidades suicida, pero su presencia en la zona es ligera. Distribuye a tus soldados en grupos de tres o cuatro por los edificios y búnkers alrededor de la base.

Pronto aparecerán dos coches bomba a los que debes destruir antes de que alcancen su objetivo. Tras el primer ataque, envía hacia el Sureste un grupo de tanques battlemaster y dos o tres tanques dragón por delante, a ser posibles acompañados de varios soldados cazatanques. Los vehículos lanzallamas freirán a la infantería enemiga y acabarán rápidamente con las redes de túneles. Cuando aparezcan tanques enemigos escorpión, simplemente retrasa a los tanques dragón y avanza a los battlemaster, mientras los soldados lanzacohetes los distraen. Si eres curioso, encontrarás dos devastadores overlord, listos para usar en el rincón Suroeste y un pozo petrolífero que puedes capturar para generar más recursos. Recuerda también que el ejército chino aumenta su efectividad en grupos numerosos –fíjate en la estrella roja que aparece cuando se agrupan–. Puedes configurar pelotones con la combinación de teclas "control + [número]". Una vez asignado un grupo, pulsando ese número tendrás todas las unidades seleccionadas de inmediato. Esta es una misión sencilla de familiarización con China, por lo que te aconsejamos que aproveches para estudiar los edificios y generar unidades, aunque no las necesites. Una vez alcances el búnker nuclear y lo destruyas habrás cumplido tus objetivos.



CHINA 3 INUNDACIÓN DE VIOLENCIA

▶**LOS GLA ATACARÁN** desde el sur mientras construyes tu base. Para barrerlos de un plumazo bastará con destruir la presa o esperar a que esta reviente. El nivel del río comenzará a descender, y con él se abrirá un camino para posibles ataques desde el Noreste. Usa el bulldozer para construir un centro de mando, una central nuclear, un centro de suministros, varios búnkers de defensa, barracones y una fábrica de guerra, por ese preciso orden. Hazlo rápidamente y genera soldados antitanque para que entren en los búnkers y defiendan la base. Explorando hacia el Sur encontrarás otro centro de suministros adicionales, mientras que oteando la esquina Noroeste de tu base descubrirás un pozo petrolífero y una refinería, además de un bulldozer listo para ser pilotado por un soldado raso. Captura el pozo con la ayuda del Loto Negro para obtener más ingresos y la refinería para abaratar el coste de tus tanques. Las primeras oleadas enemigas pronto cruzarán el cauce seco del río, así que será un buen momento para adquirir la mejora de minas y lanzar unas cuantas en los accesos. También será recomendable usar la mejora de artillería aérea para destruir tanques, soldados y edificios estacionados al otro lado. Si has sido previsor, a estas alturas deberías contar con un ejército de tanques dragón, ametralladora y battlemaster lo suficientemente numeroso como para dedicar parte de él a defender tu línea y otra parte mayor a avanzar por el cauce seco, hacia el este, en dirección a las posiciones GLA. Acompaña tu avanzadilla con soldados cazatanques. Alcanzarás un núcleo de edificios en los que podrás atrincherarte para anular la llegada de los tanques enemigos.

Si destruyes el centro de suministros del GLA y elminas a los trabajadores reducirás el ritmo de producción de sus unidades. Una vez llegues a la base enemiga, acaba con los barracones y la fábrica de guerra primero, para luego destruir el resto sin molestias.

CHINA 7 INVIERNO NUCLEAR

▶**LA OFENSIVA** contra el GLA está llegando a su fin, pero la última batalla se presenta cruenta y larga. Tras el ataque sorpresa, selecciona inmediatamente los overlords y actualízalos a torre de propaganda para que rehabiliten a las unidades cercanas, mientras acabas con los tanques ▶▶

Quiz 3

¿Qué super-arma de «Generals» no deja residuos tóxicos?

A. El cañón de iones.
B. La cronosfera.
C. La bomba atómica.

restantes. Con los dos bulldozer que aparecerán por la colina Oeste, construye los primeros elementos de tu base sobre la colina Este, que alberga el centro de mando y planta nuclear. Destruye los edificios GLA que hay a la derecha del todo para detener el acoso enemigo. No obstante, puedes optar por dejar intacto el centro de suministros GLA para intentar capturarlo más tarde, lo que te daría acceso a la construcción de todas sus estructuras.
Coloca los tanques supervivientes cubriendo la entrada Noreste, sobre la antigua base GLA. El enemigo pronto construirá una o varias tormentas SCUD, por lo que si colocas tus edificios muy pegados los destruirá de un plumazo cada vez que la cuenta atrás se agote. Explora el Norte con una patrulla de blindados ligeros. Descubrirás un centro de suministros adicional y varios pozos de petróleo que deberías capturar y defender con edificios adicionales. Coloca minas de despliegue aéreo sobre la entrada a tu base principal junto a un combinado de defensas antiaéreas, cañones inferno y cañones nucleares. De esa forma podrás contrarrestar cualquier ataque distante, ya sea de misiles SCUD, ya sea de ataques suicidas o de tanques del GLA.
El objetivo de esta misión es tan simple como destruir al enemigo por completo, pero su base está fuertemente defendida y las sucesivas oleadas de asedio pondrán tus nervios a prueba. Quizás la estrategia más eficiente consista en "nadar en dinero", produciendo suficientes tanques como para arrasar todo a tu paso. Para ello, genera al menos una decena de hackers y mándales que roben de Internet en un lugar seguro. Utiliza también el fuego de artillería para bombardear posiciones enemigas y –lo más importante- crea tantos silos de misiles nucleares como te sea posible.
Un último consejo... En el centro del mapa hay un peligroso Jarmen Kell. Para descubrir su posición, usa tanques oruga o evita el contacto con él. Finalmente, China se hará grande.

Quiz 4

¿Qué mejora ofensiva tiene el GLA?

- A. Bomba de Ántrax.
- B. Lluvia radiactiva.
- C. Ataque de artillería.



Las columnas de fuego y los niveles de radiactividad o toxicidad creados por algunos de nuestros tanques pueden dañar al resto de unidades propias.



Muchos mapas tienen pequeñas recompensas escondidas. Explora todos sus rincones si puedes.

Apiñar edificios es el reclamo perfecto para que el enemigo lance un misil nuclear sobre ellos.

Maximizar daños





LOS SILOS NUCLEARES y de misiles SCUD provocan grandes daños en un área extensa (delimitada por una circunferencia), pero su efectividad depende de nuestra capacidad para seleccionar objetivos útiles. El cañón de iones destruye sólo con rozar, pero requiere un barrido manual de los objetivos. Los SCUD son ideales contra grupos de vehículos, y la bomba atómica es devastadora. Ambos dejan residuos tóxicos duraderos y mortales.

ESPIAR AL ENEMIGO es imprescindible para seleccionar un blanco perfecto, bien mediante la camioneta radar GLA, el espía satélite americano o una unidad de reconocimiento. Igualmente, aquellas áreas ya exploradas se verán con niebla de guerra, pero mostraran el edificio descubierto anteriormente. En el radio de acción deberemos seleccionar aquellos edificios que sean vitales para nuestra estrategia, no los más caros.

EEUU 1 OFENSIVA RELÁMPAGO

HAY QUE LIBERAR BAGDAG de la amenaza de misiles SCUD del GLA. Esta es una operación de "intervención rápida" en la que aprenderás el manejo de tanques y soldados. Llena dos jeeps con lanzacohetes y asigna centinelas de reparación a todos tus tanques. Desde el centro de mando de tu base puedes espiar regularmente zonas del terreno para saber lo que te espera antes de recorrerlas. Con el combinado de vehículos, elimina la guerrilla de la entrada, pero sé cauto al adentrarte en la ciudad, ya que caerá una lluvia de SCUDs sobre la población. Una vez dentro, ve al norte, libera a tus pilotos apresados y úsalos para aumentar la experiencia de tus unidades.
Eventualmente te toparás con rebeldes atrincherados en edificios por ocupar, pero puedes despejarlos usando los helicópteros de ataque Comanche y mandando un comando que asalte a "rappel" desde el tejado. Al Norte descubrirás la base GLA defendida por tanques Scorpion que tus aviones Raptor se encargarán de barrer. Destruye finalmente el silo de misiles y habrás concluido tu instrucción.



EEUU 2 TRES REYES

SE TRATA DE RESCATAR en esta misión, a varios pilotos de helicóptero que han sido apresados por tropas pertenecientes al GLA. En primer lugar, usa la mejora de capturar edificios, y manda a un soldado hacia el norte, para que capture los dos pozos petrolíferos neutrales. Eso te dará fondos de sobra para producir todas las unidades que necesites. Usa a otro soldado para que capture un hospital que hay al oeste de tu base. De esa forma, tu infantería sanará automáticamente cada vez que reciba daños. Antes de recorrer las calles, coloca varias unidades defensivas por tu base, para repeler cualquier incursión inesperada. Introduce defensores



Tras el impacto de un arma nuclear o tóxica hay que esperar a que se disuelvan las partículas contaminantes antes de poder reparar o reconstruir.



Jarmen Kell puede matar al piloto de un tanque y dejarlo libre para capturar, por potente que sea.



En todas las misiones puedes capturar edificios enemigos para aprovechar sus ventajas.

Robo y sabotaje



DEMOLER LA BASE ENEMIGA con el coronel Burton o robar varios edificios vitales es un reto posible, siempre que sepamos alejarnos del radio de acción de las defensas y las unidades que nos delatan (camionetas radar, sondas espía, transportes oruga e incluso otros comandos especiales). Para infiltrarnos en territorio hostil hay que buscar puertas traseras poco defendidas o lugares imprevistos (Burton puede escalar cualquier terreno). En último extremo, podemos ordenar un bombardeo selectivo para abrirnos paso.

AL ELEGIR EL EDIFICIO a destruir o robar hay que pensar en dos factores: En primer lugar la importancia estratégica de ese edificio para el enemigo, y después las posibilidades de supervivencia que hay tras el ataque, ya que nuestro oponente, sobretodo si se trata de una partida multijugador, iniciará una caza y captura desesperada para impedir que volvamos a dársela con queso. Una táctica que resulta muy útil es esconderse en un lugar seguro hasta que cese la búsqueda, para atacar de nuevo cuando nuestro oponente baje la guardia.

EN LA FASE FINAL DE CHINA, SELECCIONA A TUS OVERLORDS INMEDIATAMENTE Y ACTUALÍZALOS A TORRE DE PROPAGANDA PARA QUE REHABILITEN A LAS UNIDADES CERCANAS

de misiles dentro de los humvees, y prepara al menos tres o cuatro tanques Crusader. Para explorar las calles de la ciudad, aprovecha la invisibilidad del coronel Burton. En total debes rescatar tres pilotos. En cuanto liberes al primero de ellos, introdúcelo en uno de tus tanques y el mapa se ampliará automáticamente para continuar la búsqueda. En tu recorrido te toparás con edificios atrincherados, masas enfurecidas, tanques escorpión, jeeps con ametralladora y rebeldes. Parece complicado, pero no lo es si sabes sus puntos débiles. Los humvees son ideales para atropellar a masas enfurecidas, mientras que los defensores de misiles atrincherados en edificios o dentro de vehículos acabarán con los escorpiones en un instante. En cuanto llegues a la última posición GLA acaba con la red de túneles e introduce al último piloto en un humvee. Luego, hazle regresar a toda prisa sin reparar en el fuego enemigo hasta alcanzar el interior de tu base inicial.



EEUU 7 ÚLTIMA LLAMADA

CHINA ESTÁ DISPUESTA a prestar recursos para el combate final, pero su base se encuentra dañada al sur de la tuya. Para ganar tiempo, sigue al pie de la letra estos pasos: **1.** Compra la mejora de capturar edificios mientras mandas un soldado al sur, en busca de la base neutral china. **2.** Coloca una sonda espía en el centro derecho del mapa, y ve repitiendo este proceso siempre que haya una disponible, de forma que el frente esté descubierto y veas venir al enemigo. **3.** Mete dentro de cada jeep dos lanzamisiles y un francotirador. **4.** Mientras se genera la mejora de captura, selecciona el bulldozer y llévalo cerca de la barricada GLA, cubierto por tus tanques, para que comience a construir una línea –vertical- de defensas Patriot. **5.** Captura el centro de mando chino y genera dos bulldozer más. **6.** Envía uno de ellos a construir ametralladoras de repetición en la línea de defensas. **8.** Usa el otro "dozer" para construir varias plantas nucleares –separadas entre sí prudencialmente-. **9.** Captura los edificios restantes. Reparte a tus tanques equitativamente por la línea vertical de defensas. Si está bien construida, ningún vehículo GLA será capaz de traspasar la barrera.

A estas alturas el enemigo habrá tenido tiempo de sobra para crear un silo de misiles SCUD, así que prepara un buen ejército para atacar. Genera el puesto de propaganda chino y la fábrica de guerra. Ve entrenando múltiples soldados lanzacohetes y cuatro o cinco francotiradores. Aprovecha los tiempos muertos para generar hackers que aseguren un nivel de ingresos elevado. Cuando estén listos los edificios, haz cuatro o cinco overlords, dos de ellos con búnker, dos de ellos con torre de propaganda y el restante con ametralladora. En los que llevan búnker, introduce dos francotiradores y tres lanzacohetes. Esa combinación será letal. Ninguna unidad podrá acercarse a tus tanques, si avanzas con cuidado. Mientras atacas, construye un silo nuclear y edificios americanos (aeropuerto, centro de espionaje…), aunque la supremacía te la dará el ejército popular chino.

Evidentemente existen muchas estrategias para en esta misión, pero crear una buena defensa primero y un ejército contundente después es primordial. Si triunfas, el mundo será libre.

J.M.

Quiz 5

¿Qué tres mejoras puede tener un Overlord?

A. Búnker, lanzallamas e iones.

B. Búnker, propaganda y metralleta.

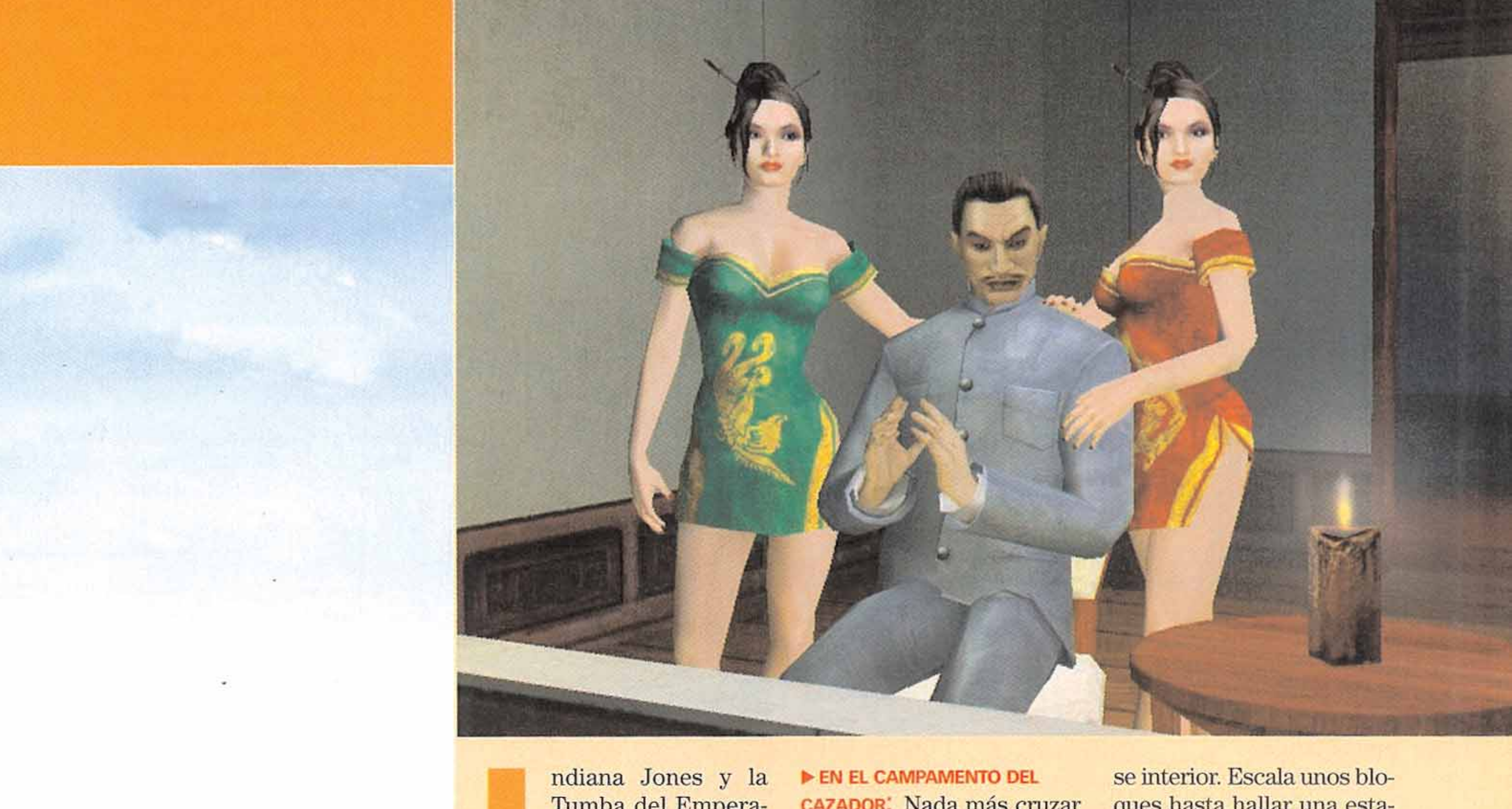
C. Sólo puede tener dos.

Soluciones Quiz

1.A. Con soldados. **2.A.** Jarmen **3.A.** El cañón de iones. **4.A.** Bomba de Ántrax. **5.B.** Búnker, propaganda metralleta.

Indiana Jones y La Tumba del Emperador

El espejo de los sueños (1ª parte)



El hombre del látigo y el sombrero ha vuelto, decidido a encontrar la tumba del primer emperador chino. Y esta vez, está acompañado de la atractiva y misteriosa Mei Ying. ¡Lo que darían por tener en sus manos esta completa guía!, para superar su arriesgada aventura sin sobresaltos...

Indiana Jones y la Tumba del Emperador» es un juego de acción con toques de aventura, en donde Indy tiene que superar diez niveles combatiendo cuerpo a cuerpo con sus enemigos. No faltan tampoco las típicas plataformas que tan de moda puso «Tomb Raider». Debido a la extensión de los niveles, hemos decidido dividir la guía en dos partes, para explicar mejor cada uno de ellos.

Es hora de engrasar el látigo y sacudir el sombrero de felpa. Como reza la leyenda... La Aventura, así con mayúsculas... está servida.



CEILÁN

▶ A LAS PUERTAS DE LA CIUDAD PERDIDA: Estamos en 1935. Indiana Jones busca antigüedades en los templos inexplorados de Ceilán. Dirige a Indy hacia la pendiente y verás una cascada. En un lateral de la explanada reposa una fuente. Sube por los bloques laterales y salta el abismo para llegar a la cámara del machete. Regresa a la explanada y úsalo cortando las raíces que bloquean la puerta. Un nuevo foso se abrirá a los pies de Indy, pero con el látigo puede balancearse hacia el otro lado.

▶ EN EL CAMPAMENTO DEL CAZADOR: Nada más cruzar la entrada, Indy se da cuenta de que no está solo: los cazadores de marfil campan a sus anchas en el patio. Gira a la derecha, desentumece los puños derribando al primero de ellos y secciona la cuerda con el machete para derrumbar las cajas.

En el piso de abajo verás a dos nuevos maleantes emborrachándose junto a una hoguera. Si quieres, acabar con ellos rápidamente, entra en la cámara de la izquierda y recoge la pala. Sube las escalinatas cercanas hacia un balcón que termina en un nuevo abismo. Supéralo colgándote de la estatua con el látigo. Pégate a la pared para rodear una columna, hacia la grúa. Cruza la gran piscina hasta la fuente. De espaldas a ella, salta diagonalmente hacia la izquierda, hasta otra plataforma más baja al otro lado del lago. Escala varios bloques para alcanzar una liana que cuelga en mitad de la piscina. Úsala para llegar al extremo opuesto. Recoge la escopeta del cazador caído, sal al balcón y coge carrerilla para saltar a un saliente inferior situado enfrente. Desde allí podrás usar el látigo para adentrarte en el templo. El suelo se derrumbará bajo tus pies y acabarás en otro embalse interior. Escala unos bloques hasta hallar una estatua con forma de palanca. Al activarla, aparecerán dos matones. Desenfunda tu pistola y pégate a la columna para abatirlos asomando únicamente la cabeza. Parece que las cosas se complican por momentos...

Quiz 1

¿Cuántos tesoros escondidos hay en cada nivel?

A. Uno.
B. Diez.
C. Tres.

▶ EL CAMINO DE LOS ANCIANOS: Antes de explorar la explanada de hierba, sube las escaleras de la izquierda y coge la pala. Recorre la explanada hasta el fondo. En un lateral, a la derecha, hay una abertura con una escala de pared. Acaba con el guardia, y pulsa la palanca para abrir una puerta en el muro. Regresa al lugar donde cogiste la pala y salta un par de plataformas, para llegar a dicha puerta. Continúa saltando por las plataformas elevadas, a la izquierda, y sube un par de rocas, hasta que Indy se enfrasque en otra pelea. Llegará a una entrada cerrada, que sólo se puede abrir con explosivos. Retorna por donde has venido, para que, de las cámaras laterales, salgan nuevos enemigos armados con escopetas y pistolas. Entra a través de las puertas recién abiertas, hasta encontrar cargas de dinamita. Colócalas en el muro indicado, para acceder al templo. ▶▶

▶ EL PALACIO DE LOS REYES OLVIDADOS: La puerta de acceso al patio del exterior está cerradas, hay que pulsar una palanca cercana para poder entrar. El patio está vigilado por varios traficantes. Busca unas plataformas para escalar en el lado derecho del templo, y salta de columna en columna, cruzando el patio. Un último balanceo, ayundándote con el látigo, te permitirá llegar hasta el saliente elevado, justo donde apareció el último cazador. Entra en el recinto y baja hasta el suelo. Cruza una puerta cubierta de raíces, cortándolas con el machete. Escala las enredaderas del muro y sigue por los tejados, saltando los suelos a punto de venirse abajo y esquivando los dardos envenenados con una voltereta. Finalmente, emplea el látigo para columpiarte, dos veces seguidas, y completarás la sección de este nivel.

Quiz 2

¿Cuál es el enemigo final de Ceilán?

A. Un cocodrilo albino.
B. Una serpiente gigante.
C. Un nazi con un cañón.

▶ EL RÍO DE LOS COLMILLOS: Deja atrás las estacas y sal a una gran sala donde te esperan tres sicarios de Von Beck. Pulsa una palanca para abrir la puerta que lleva al campamento de los cazadores. No te olvides de registrar las cajas, contienen una cantimplora más grande. Intenta cruzar el puente, pero tarde o temprano caerás al agua. Busca las islas, coge una calavera, y lánzala al lado contrario para llamar la atención de los cocodrilos. Aprovecha para navegar hasta la siguiente isla. Repite la operación hasta la entrada del templo. Presiona las dos palancas en ambos muros, para abrir el pasadizo del pozo.

▶ EL TEMPLO DE LA DIOSA DEL RÍO: El lago interior que lleva hasta la gran cabeza de piedra está plagado de cocodrilos, así que usa nuevamente el truco de las calaveras para despistarlos. Al otro lado, sube unas escaleras y presiona una palanca para bajar una jaula que cuelga del techo. Cuando acabes con los traficantes salta a los balcones laterales para llegar a la jaula. Encontrarás una palanca, que abrirá la boca de la estatua. Regresa sobre tus pasos y penetra en el templo.

■ En algunos momentos del juego nos plantea puzzles. En ese estado, Indiana tiene que dar saltos en todas las direcciones, para esquivar pinchos.

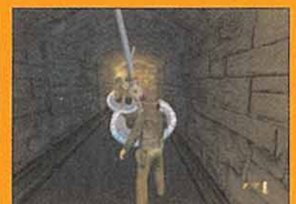
■ Rompe las cajas para encontrar cartuchos de munición, botiquines y cantimploras más grandes.

■ En la jungla, tendrás que usar el machete a destajo para abrirte camino entre las raíces.

SI QUIERES ACABAR CON LOS ENEMIGOS RÁPIDAMENTE, BUSCA EN ALGUNA CÁMARA LATERAL OBJETOS CONTUNDENTES, COMO UNA PALA, Y UTILÍZALOS PARA GOLPEARLES

Consejos Generales





EL COMBATE CUERPO A CUERPO es el alma del juego. Si es posible, utiliza armas de fuego, pero cuando el enemigo esté muy cerca, es mejor usar los puños, pues con el revolver se fallan muchos tiros. La mayoría de las peleas ocurren en las alturas: intenta llevar al enemigo hasta el borde del abismo, agárralo con las dos manos. Pulsa los botones del ratón al mismo tiempo y empújalo al abismo. Las armas blancas son menos eficientes de lo que parecen. Sólo la espada ninja es efectiva.

EL CONTROL CON EL TECLADO es brusco es mucho mejor que uses un gamepad. Si no es posible, utiliza la tecla de caminar con frecuencia, para no caerte en pasillos estrechos por un paso mal dado. Sobretodo, antes de saltar, apunta al destino con la cámara, ya que Indy cambia de dirección automáticamente en plena carrera según gire la cámara.

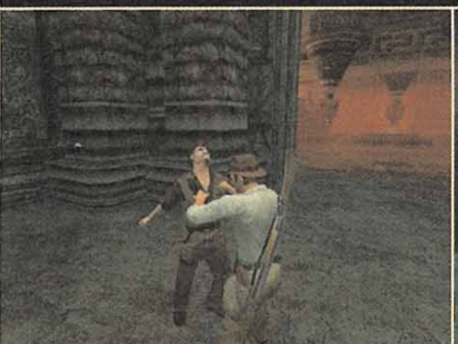


▶ EN LAS CAVERNAS SAGRADAS: Pisa la losa del esqueleto y retrocede rápidamente, para que caiga la trampa de pinchos. Sube encima de la roca, y cruza al otro lado. Por desgracia, el suelo se derrumbará bajo tus pies. Si te caes al agua podrás subir usando un par escaleras, mientras recorres los andamios. Acaba con cualquier resistencia hasta hallar una enredaderas que deberás escalar. Sube por la liana hasta el templo, y activa la palanca dos veces para que la jaula descienda y suba de nuevo hasta el piso superior. Liquida a los traficantes que salgan al paso, y empuja la palanca para salir de la cámara.

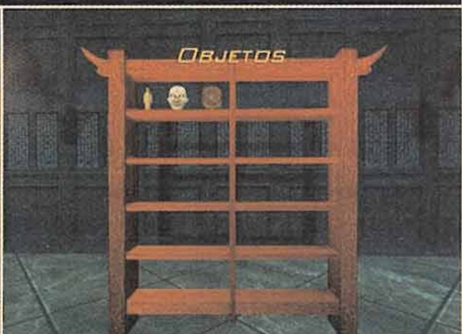
▶ GUARDIANES SILENCIOSOS: En este templo, Indiana Jones se topará con unos murciélagos gigantes que, al detectar un ruido, lanzan dardos venenosos. Para superar el primero, cruza la sala pisando sólo sobre la hierba. Esquiva el siguiente murciélago colgándote de un saliente que se encuentra en el muro derecho. Indy podrá dejar atrás al tercero lanzando una calavera al hacia el monstruo para confundir su atención. Cuando dispare los dardos, corre rápidamente hacia el otro extremo. Tendrás el tiempo justo para evitarle.
Unas escaleras ascendentes llevan a una cámara abarrotada de murciélagos e islas de hierba con esqueletos. El modo de superar este tramo consiste en avanzar de isla de isla, lanzando un hueso al suelo, entre medias de los bichos que se interpongan en el paso, de manera que ambos lancen sus dardos al mismo tiempo; enseguida, corre a la siguiente isla. Un último salto sobre un río por el que fluye lava te permitirá escapar del lugar.



El lanzamiento de calavera es el deporte favorito de Indy cuando se trata de distraer cocodrilos o llamar la atención de los murciélagos gigantes.



Agarra a los enemigos por las solapas para inmovilizarlos. Después puedes zarandearlos y abofetearlos.



Los tesoros recopilados se acumulan en una estantería. Con los treinta se obtiene una recompensa.

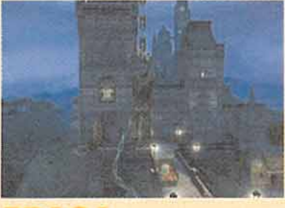
Tesoros escondidos

TREINTA TESOROS esperan a Indiana Jones escondidos en las entrañas de templos olvidados y en excavaciones perdidas. Si los encuentras todos, se abrirá una galería fotográfica con imágenes.

EN CEILÁN, el ídolo de "Ramba Vihara" está al comenzar el nivel, tras la primera cascada. "La Máscara Mahavatu" reposa en el campamento del cazador. Rompe la caja que sujeta la grúa, para que caiga al suelo. El tercero está en el "Palacio de los Reyes Olvidados". Antes las enredaderas, sube por encima de la puerta, y alcanza una alcoba donde se esconde la "Reliquia de Puerto Negombo".

EN PRAGA, en el segundo piso de la biblioteca, con el mapa en tu poder, pégate a la pared junto a las cortinas rojas para hallar una sala secreta con el "Medallón de Libuse". Para coger el "Fragmento Stochov" tienes que rodear el edificio del principio del nivel del observatorio. Sube al saliente y, pegándote a la pared, salta al agujero de la torre contigua. El último está en un foso que se encuetra al lado de la campana de la "Torre del Reloj".

▶ EL ÍDOLO DE KOURU WATU: El corazón sagrado que Indy ha venido a buscar está muy cerca. ¡Lástima que un enorme cocodrilo albino de 8 metros se interponga en su camino! Baja hasta la orilla y lanza una calavera al lado derecho. Nada rápidamente hacia el izquierdo, hasta una gran abertura. Espera a que el cocodrilo entre dentro, sal del agua, recorre el pasaje derecho que rodea la sala, y pulsa la palanca. Así encerrarás al monstruo en el recinto. Ahora puedes subir las escaleras y activar un pulsador para bajar unas jaulas que te servirán de apoyo hasta llegar a unas cadenas. Colúmpiate en ellas para alcanzar otra cámara escarbada en la pared. Aquí hay otro pulsador que desvela nuevas jaulas. Repite el proceso con más pulsadores, hasta que el ídolo del centro de la isla quede liberado. Una vez en tu poder escapa por la abertura inferior, y prepárate para conocer a tu archienemigo: Von Beck.



PRAGA

▶ LAS PUERTAS DEL CASTILLO: De regreso a Nueva York, Indy recibirá la visita de un funcionario chino y su atractiva ayudante, Mei Ying. El ídolo de Ceilán es uno de los tres fragmentos del Espejo de los Sueños, un objeto místico indispensable para desvelar la tumba del primer emperador chino. Indiana Jones acepta encontrar los otros dos fragmentos que faltan, y viaja a Praga para comenzar la búsqueda. Recorre la verja exterior del castillo hasta encontrar la macetera. Salta desde ahí a la columna de enfrente, para subir al techo de la verja. Entra en la torre, donde un guardia ensaya métodos de intimidación. Después baja hasta el puente por la cadena. A la derecha, desciende por las escaleras hasta dar con una tubería que circula paralela al puente. Salta hasta la tubería, cruza el río, y utiliza tu látigo para entrar por la puerta inferior del castillo.

▶ EN LAS PROFUNDIDADES DE LA MAZMORRA: En primer lugar, buscar la estatua para balancearte con el látigo. Baja la escalera de pared y enfréntate a dos nazis. Los sótanos están plagados de cuchillas que salen de las paredes. Estudia sus movimientos y pasa cuando desaparezcan, o rueda sobre tu costado en el momento adecuado. Al otro lado encontrarás un pulsador que hable una celda superior. Sube las escaleras hasta el lugar de partida. Vuelve a usar el látigo, pero ahora en la celda abierta encontrarás un pulsador que abre una puerta tras la cual se esconden dos nazis.

Quiz 3

¿Cómo se llama el archienemigo de Indy en el juego?

A. Von Beckham
B. Von Beck
C. Van Gaal

Ahora llega lo difícil: debes saltar y, en el aire, trabar el látigo en el gancho, para balancearte bajo una jaula, y alcanzar una palanca. La jaula caerá, liberando una cadena, que Indy deberá escalar. Balancéate hasta la ventana, y atiza a los tres nazis para poder activar el pulsador que abre las salidas. Baja las escaleras hasta la fuente, y salta hasta la plataforma del centro de la sala para activar el pulsador derecho. Usa un par de cadenas para llegar al otro pulsador. Presiónalo y, después, regresa a la plataforma central, para activar la palanca de la izquierda. Este proceso libera una cadena que te permitirá alcanzar las grandes puertas. Pulsa el botón para poder escapar.

▶ EL PATIO DE LA FORTALEZA: Un regimiento de agentes nazis vigilan un pozo. Necesitas la ametralladora MP-40 que hay en un camión, así que avanza sin ser visto hasta él, y recoge la MP-40 y la carga explosiva. Acaba con la resistencia, y pon la bomba en el pozo. Bucea hasta el otro lado, y pulsa un par de palancas para entrar en el castillo.

▶ EL GRAN VESTÍBULO: Indiana Jones ha llegado al centro del complejo. El recibimiento no es muy acogedor, pues será atacado por un guardia. En el gran salón sube las escaleras y busca un tubo que cuelga del techo –icono del látigo–. Balancéate para alcanzar al pasaje superior. Ahora salta y usa el látigo en el aire para colgarte de la lámpara, y alcanzar el otro lado. Desde allí arriba, podrás ver a cuatro nazis reunidos en una mesa. Busca el saliente y, a la derecha, la cornisa por la que podrás llegar a la palanca, pegándote a la pared. Al pulsar la palanca, la lámpara caerá sobre los enemigos. Usa el látigo en el gancho del techo, para alcanzar una cadena. Balancéala a la derecha, hasta un balcón elevado. En la sala contigua, a la izquierda, cuatro nazis pasan el rato jugando al billar. Déjales K.O. y recoge la llave de la biblioteca. Vuelve por donde has venido, baja las escaleras, y busca la puerta que abre la llave.

▶ LA BIBLIOTECA. El enorme recinto dispone de cuatro niveles: la planta baja y tres pisos. Escala los bloques laterales del primer piso y balancéate con el látigo para subir al segundo. Verás una palanca en una alcoba, ▶▶

pero no la toques. Sube por la escalera al tercer piso, y usa el látigo en la lámpara para balancearte al otro extremo. Pégate a la pared para entrar en la alcoba del balcón y pulsa un botón con el que se levantará el tapiz del primer piso. Coge el libro que encontrarás allí mismo.
Ahora retorna a la palanca del segundo piso, y púlsala para bajar la lámpara. Usa el látigo en ella y así alcanzarás una librería con un hueco. Al introducir el libro, hallarás una sala secreta con el mapa del castillo. Cuando salgas fuera, se abrirá otro pasaje secreto en la planta baja. Acaba con los nazis que te encuentres y penetra en dicha entrada. Indy llegará a la "Sala del Reloj del Astrónomo". Aquí entrará cuatro veces, para abrir cuatro puertas. Consulta el cuadro adjunto –El Reloj del Astrónomo– cuando llegues cada vez, para avanzar.

Quiz 4

¿Cuál de estos vehículos no utiliza Indy?

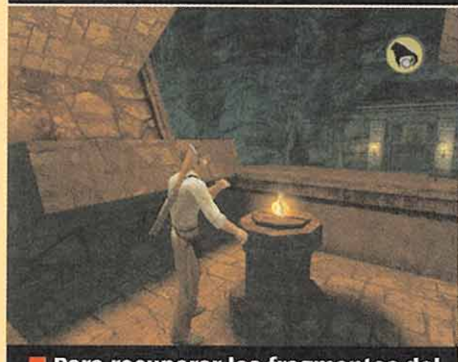
A. Una lancha.
B. Un avión.
C. Un tirador chino.

▶ LA ARMERÍA: El camino conduce hasta unos almacenes. Indy debe subir un par de escalas, para alcanzar el tejado. Pégate al muro de la derecha, camina hasta el lateral de la torre, sube el bordillo de la esquina y escala la verja para entrar en la atalaya. Salta a la cadena que cuelga de la gárgola, baja por ella y entra en el piso inferior, rompiendo la cristalera. La única puerta accesible lleva hasta la ventana de otra torre. Sal por el otro lado para localizar un ventanal. Al romperlo con la pistola, Indy podrá entrar en la armería y coger la espada partida. Enseguida llegarán los refuerzos, así que sube las escaleras y busca la escala que lleva a lo alto de la torre. Usa la cuerda deslizante para cruzar el patio y volver al lugar de partida, para retornar al Reloj.

▶ EL OBSERVATORIO: Sube las escaleras del patio y acaba con los dos nazis. En el balcón, salta a la cadena y úsala para alcanzar la torre contigua. Sube hasta el tejado; Indy verá que dos guardias vigilan el observatorio. Sube la escala de la pared y déjate caer por el bordillo, en las dos cúpulas inferiores, para arribar al puente que lleva al observatorio, pero por un lateral. Verás que a la izquierda hay un saliente que conduce hasta una gárgola. Usa el látigo y así podrás entrar en el observatorio. Coge la palanca de la mesa junto al gran telescopio, y úsala en el mecanismo de la planta inferior, para abrir la cúpula y revelar un panel en la librería, que contiene el "Manifiesto de Vega". El lugar se llenará de nazis en pocos segundos, así que sube por la escala del telescopio, hasta la cúpula. Busca la cuerda deslizante para alcanzar una torre cuya entrada, escaleras abajo, lleva al principio del nivel, de vuelta al Reloj.

▶ LA TORRE DE VEGA: Dirígete al balcón y utiliza la cadena para balancearte hasta que puedas alcanzar el saliente cercano. Despacha a los nazis que encuentres de vigilancia y sube hasta otra plataforma. Con un gran salto, podrás llegar a la otra torre. Pégate a la pared y deslízate hasta la entrada, en la que teverás obligadoa mantener una dura pelea con tres sicarios de Von Beck. Sube las escalas, salta hacia otro saliente circular y escala tres cadenas, hasta la "Torre del Reloj". Tendrás que coger un ascensor para subir hasta la cúspide de la torre. Empuja la palanca y descubre la máquina voladora de DaVinci. Tras un movido viaje, Indy podrá recoger el Cristal Alma. Escala la librería, salta al balcón y balancéate con el látigo para romper el cristal y escapar. De cualquier otra forma, perecerás envenenado por la nube de gas liberada.
Si has logrado escapar, lo único que queda es columpiarte, colgándote de un par de cadenas más, hacia el hueco que te lleve de vuelta al principio del nivel, nuevamente a la Sala del Reloj. Allí verás que se ha descubierto una nueva y última puerta, la que conduce al enemigo jefe, el final de este nivel. Consulta el cuadro (adjunto) –El Laboratorio–, en el que se explica una técnica bastante efectiva para vencerlo definitivamente.

■ **Mei Ying es una ninja que ayuda a Indy en algunos momentos del juego. Aunque no puede dañarnos, si nos golpea caeremos derribados al suelo.**



■ **Para recuperar los fragmentos del espejo tendrás que sudar tinta. Siempre se encuentran ocultos.**



■ **Von Beck es uno de los muchos enemigos que, educadamente, quieren acabar con la vida de Indy.**



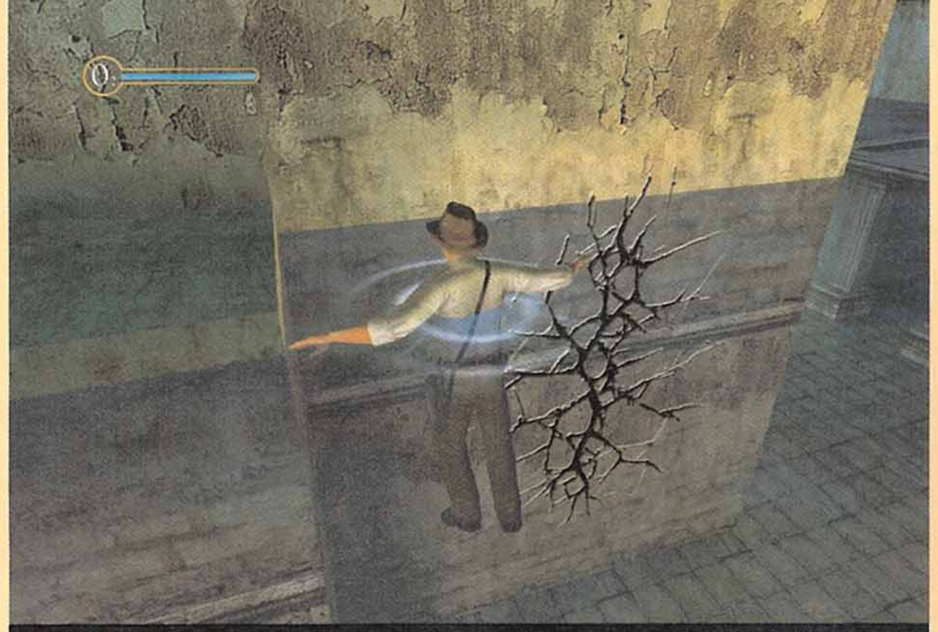
ESTAMBUL

▶ LA HUÍDA DE ESTAMBUL: Encadenado en una celda, todo parece perdido para Indy... Hasta que aparece Mei Ying, disfrazada de ninja, y lo libera. Baja las escaleras para enfrentarte a esbirros árabes armados con machetes. Más adelante, encontrarás granadas, que podrás usar para derrotar a los enemigos de los tejados. Sube a una caja, escala hasta una terraza, entra en el almacén y recupera tus pertenencias. A continuación, usa el látigo en al borde de la mencionada terraza, para alcanzar el muro. Sigue bajando hasta hallar un nido de ametralladora. Acaba con el soldado y escala la pared, para coger la metralleta y acribillar a cuantos enemigos puedas.

Tesoros, 2ª parte

EN ESTAMBUL, los tesoros están dentro de la mezquita. En el primer nivel, antes de salir por la puerta final, déjate caer en el saliente de la izquierda, para coger el manuscrito "Piri Reib". Al comenzar en la mezquita, verás un muro azul agrietado en la parte inferior. Haz que Indy ruede para atravesarlo, y coge el "Sello Otomano". Cuando vueles la columna en el palacio sumergido, salta a las ruinas pegadas al muro, y usa el látigo para superar varios abismos, hasta llegar a una caja. Corta la cuerda con el machete, y recoge el nuevo tesoro.

EN HONG KONG, tienes que encontrar la máscara "Tai-Tsu". Está en uno de los palcos elevados del restaurante. Otro ídolo reposa en el vestidor del "Loto Dorado", al final del nivel. El último se encuentra al final de la primera persecución por las calles de la ciudad. Cuando veas que nadie te persigue, busca una caja a la izquierda, y dispárala.



Si encuentras una pared o una columna agrietada, es que hay que colocar una carga explosiva. Primero tendrás que hacerte con la dinamita.



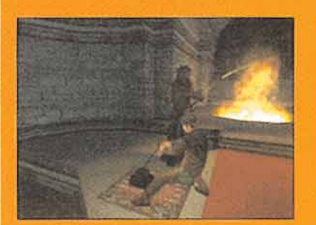
El doctor Jones tendrá que investigar la localización de algunas de las antiguedades más remotas.

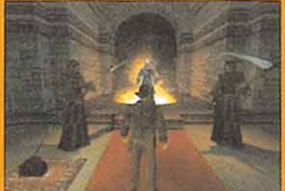


Como en toda aventura de Indy, los viajes se representan con un mapa y una línea roja que marca los destinos.

EL ÍDOLO DE CEILÁN ES UN FRAGMENTO DE LOS TRES QUE COMPONEN EL ESPEJO DE LOS SUEÑOS, UN OBJETO MÍSTICO INDISPENSABLE PARA DESVELAR LA TUMBA DEL EMPERADOR

El Reloj del Astrónomo







INDY PASARÁ CUATRO veces por la sala del "Reloj del Astrónomo". El proceso que debemos seguir para abrir cada puerta es siempre el mismo: Tirar de la palanca de la muerte, entregar un objeto a la estatua que surge del suelo, y poner en el reloj el símbolo del zodiaco, la hora del Sol, y la hora de la Luna, tal como se refleja en la puerta que quieres cruzar. Para abrir la primera de ellas, recoge la corona, rueda hacia la puerta que se cierra, pulsa la palanca, y deposita la corona sobre la estatua. También hay que colocar el toro en el círculo más exterior del Reloj, el IV en la aguja de la Luna, y el II en la del Sol.

EN LA SEGUNDA VISITA entrega la espada rota a la estatua, y marca en el Reloj el símbolo del escorpión, la aguja del Sol en las XII y la de la Luna en las III.

EN LA TERCERA VISITA, entrega el Manifiesto a la estatua, mira los símbolos de la puerta (los dos gemelos, Géminis, con el Sol en las VI y la Luna en las XI) y depositalos en el Reloj, para abrir una nueva puerta.

EN LA CUARTA VISITA coloca el Cristal en la estatua y marca en el Reloj las balanzas de la Justicia, así como el Sol y la Luna en el símbolo X.

El laboratorio





UN ROBOT ASESINO se esconde en el macabro laboratorio, oculto en las entrañas del castillo de Praga. Por lo visto, los nazis no han estado perdiendo el tiempo todos estos años. El engendro es imbatible cuerpo a cuerpo o con las armas convencionales, así que haz que Indy corra en zig-zag para esquivar las bolas de fuego que lanza. También ten cuidado con las cajas y otros objetos arrojadizos.

PARA ACABAR CON ÉL recoge las probetas de ácido de las extrañas máquinas, y lánzaselas a la cara. Cuando cinco de ellas lo alcancen, se romperá una de sus tubería. Coge la vara de hierro desprendida y golpea al robot en el pecho. Tras un intercambio de golpes, Indy se la clavará en el corazón mecánico, lo que le permitirá recupera el fragmento de la reliquia del Dragón. Desgraciadamente, Von Beck aparecerá al final de la escena, y llevará a Indy a Estambul para dejarle prisionero en una celda. Nuestro héroe quedará cautivo.

Sigue descendiendo por las calles, hasta una plaza donde Indy sufrirá una emboscada. Por suerte, Mei Ying acudirá en su ayuda. Entra en el edificio al final de la calle, sube al andamio, colúmpiate en la cadena, y sal al balcón. Pégate a la pared para llegar al otro lado del edificio. Así alcanzarás un saliente, que te permitirá coger carrerilla hacia el andamio de enfrente. Busca una plataforma con dos cajas, y empuja la más grande para revelar una cuerda deslizante. Sigue el paso entre los andamios, hasta el edificio más grande. Acaba con los vigilantes y llegarás a la entrada de la mezquita.

Quiz 5

¿En cuál de estas situaciones Indy pierde su sombrero?

A. Al balancearse con el látigo.

B. Cuando nada.

C. Cuando usa la metralleta.

▶ EL SECRETO DE LA MEZQUITA, PARTE 1: Indy aparece en lo alto de la gran construcción. Busca un hueco, a la izquierda, y usa el látigo dos veces para llegar a una rampa descendente. Justo antes de llegar abajo, salta y usa el látigo para evitar el boquete. Ya en el balcón, acaba con los nazis y pégate a la pared izquierda para cruzar al lado opuesto. Después baja varias escaleras hasta la gran piscina. Cuidado, porque un tiburón espera la cena... Baja unos bloques y balancéate varias veces con el látigo hasta una entrada en el borde del agua. Encontrarás una puerta que sólo se puede abrir con dinamita. Hay una carga en el almacén de la derecha, custodiada por nazis.

▶ EL SECRETO DE LA MEZQUITA, PARTE 2: Acaba con los enemigos que patrullan las obras, y sube al único andamio accesible. Usa el látigo para cruzar al otro lado, hasta una ventana en el muro. Crúzala y aprovecha el bordillo elevado de la izquierda para colgarte de un saliente. Así podrás subir a la ventana superior. Salta el abismo a la izquierda, hacia la pared contigua. Usa una vez más el látigo, con ▶▶

PARA QUE LOS NIVELES DE PERSECUCIÓN RESULTEN MÁS FÁCILES APUNTA A LOS CONDUCTORES DE LAS MOTOS Y A LOS COCHES EN EL MOTOR, PARA QUE EXPLOTEN

salto previo, para balancearte hacia una ventana azul; alcanzarás el ala contigua de la mezquita. Déjate caer al suelo, elimina a los vigilantes y sube por el ascensor hasta la grúa. Indy tendrá que manipularla para colocar la cabeza de la estatua sobre el agujero. Es el momento de esquivar a los nazis y subir por la escala hasta la grúa. Con el látigo podrás llegar a la cabeza.

▶ EL PALACIO SUMERGIDO:
Debajo de la mezquita reposa una enigmático templo griego. Nada hasta la orilla y recoge un tanque de oxígeno. Salta al agua por el otro lado, y deja atrás un arco sumergido. Pronto llegarás hasta una caseta custodiada por un nazi. En su interior hay un arpón y el mapa de la ciudad. Salta a la piscina interior y usa el arpón para neutralizar a dos buceadores. En el fondo encontrarás dos cargas explosivas. Regresa al principio del nivel y observa la columna dañada en mitad del lago. Coloca una carga en la grieta, para crear un puente por el que Indy deberá subir hasta la cabina de la grúa. Úsala para coger la cabeza de piedra y estrellarla contra el muro. Penetra en la abertura, avanza con el látigo, y sal de allí.

▶ LAS PUERTAS DE NEPTUNO:
El gran templo del Dios del Mar flota a los pies de Indiana Jones. Haz que bucee, dejando atrás dos arcos, hasta una plataforma por la que puede escalar. Sube al bloque y usa el látigo para saltar al otro lado. Pégate a la pared, rodea la columna, y déjate caer al suelo. Salta al bordillo contiguo, y vuelve a pegarte a la pared para rodear una columna. Desde allí verás unas escaleras altas. Ábrete camino hacia ellas, y salta un abismo para enfrentarte a un par de turcos. Unos metros más adelante encontrarás la Moneda del Vino. Regresa ahora al lago y busca unas escaleras sumergidas. Recorre el pasaje hasta un nuevo lago interior. Crúzalo a nado, hacia una columna agrietada. Escala hasta arriba y sigue el camino, saltando al templo contiguo, para llegar a la hoguera, donde dos turcos se calientan. Enfríalos para siempre y recoge dos cargas explosivas.
Vuelve a subir al techo del templo, y salta a la columna del centro del lago, para poder cruzarlo. Coloca la dinamita en la grieta de la pared y la "Moneda Tridente" engrosará tu inventario. Ahora regresa a la columna agrietada que viste anteriormente y pon la segunda carga para hacerte con la "Moneda del Caballito de Mar". Regresa a la hoguera, coge otra carga, pero ahora entra en el templo. Salta un agujero y coloca el explosivo en la grieta, para descubrir una fuente. Cerca, hay una cuerda que debes escalar. Acaba con la resistencia y sigue los pasajes de columnas. Necesitarás hacer un salto muy largo para llegar a la caverna. En el interior, bucea un poco para encontrar la "Moneda Kraken". Cerca de la orilla está la puerta en que debes colocar las monedas según el dibujo del inventario. Después mueve las ruedas para acceder al siguiente nivel.



▶ LA CAÍDA DEL REY MAR:
El secreto del templo griego se encuentra a los pies de la estatua de Neptuno. Bucea hasta el hueco del fondo y busca unas escaleras que llevan a una sala con una rueda. Al girarla, se detendrán las cascadas. Regresa a la grieta bajo Neptuno, dos buceadores saldrán del fondo del agua. Acaba con ellos, y recoge las cargas explosivas. Coloca una en el pie derecho de la estatua. Seguidamente escala la columna que flota a ras del agua, y sube al principio del nivel. En la cornisa lateral, con el látigo, balancéate al otro lado –cuidado con el suelo inestable–. Cuélgate del tridente de Neptuno con el látigo. Así accederás a la parte trasera de la estatua, el sitio donde colocar una bomba. Neptuno caerá, derribando una columna con la que podrás llegar la plataforma superior. Escala las enredaderas hasta la cabeza de la estatua, y usa el látigo en la lámpara para derrumbarla. Consulta el cuadro "La Guarida del Kraken" (adjunto) para superar el enemigo final.

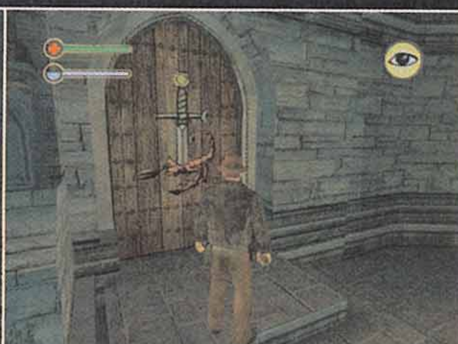
J.A.P.



■ Para pelear, Indy no sólo usa sus puños, su látigo u otras armas. También puede golpear con cualquier objeto contundente: botellas, sillas, mesas...



■ En muchas ocasiones, Indy tendrá que pegarse a los muros para caminar por una cornisa estrecha.



■ En la parte superior derecha veremos iconos que indican pistas. El dibujo de la puerta parece una clave.

La Guarida del Kraken

UN ENORME MONSTRUO guarda el fragmento de espejo oculto en Estambul. Nada más caer en el agua, rápidamente, nada hasta la isla de la izquierda para recoger un arpón y los explosivos.

BUCEA HASTA EL KRAKEN y, con la vista en primera persona, dispara con el arpón a sus ojos. Si te cogen las medusas, muévete en círculos a su alrededor y dispara para evitarlas.

CUANDO SE ESCONDA en su guarida, coloca las dos cargas en las grietas de dos columnas. Vuelve a la isla, coge otros dos explosivos, y repite la operación con las otras dos columnas. El kraken quedará atrapado, e Indy podrá coger tranquilamente el fragmento del espejo de Estambul.

Quiz 6

¿Cuál de estos objetos no utiliza Indy en las peleas?

A. Una botella.
B. Una pala.
C. Un jarrón.

Soluciones Quiz

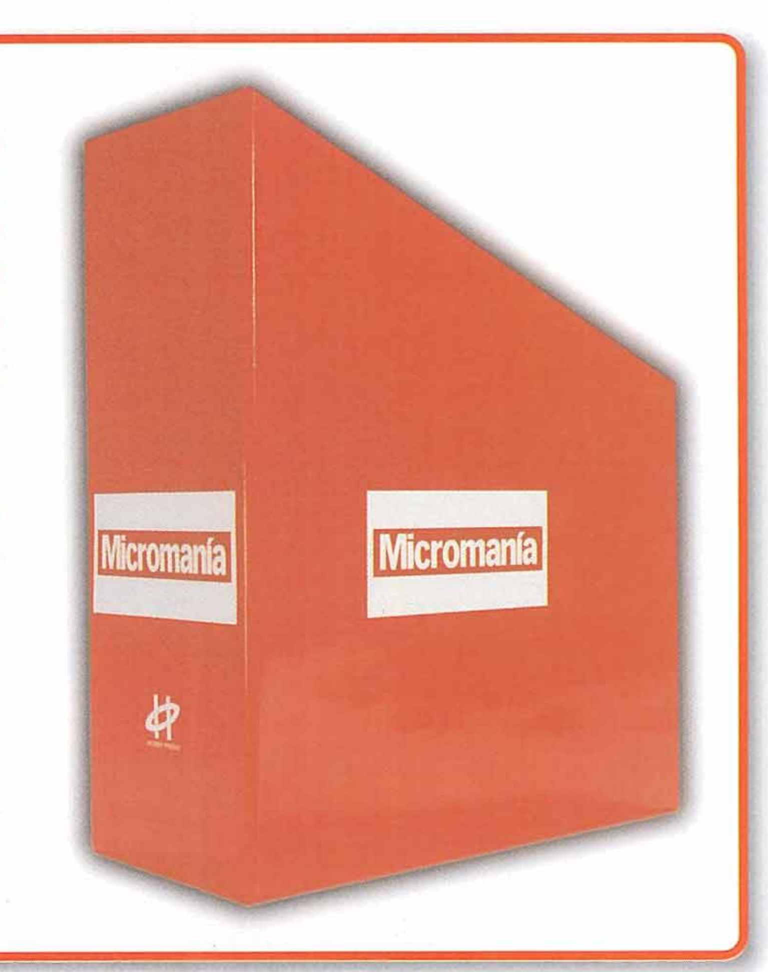
1.C. Tres. **2.A.** Un cocodrilo albino. **3.B.** Von Beck. **4.A.** Una lancha. **5.B.** Cuando nada. **6.C.** Un jarrón.

Suscríbete a Micromanía

PAGA 10 NÚMEROS Y RECIBE 12

POR SÓLO 39,50€

+ESTE ESTUCHE ARCHIVADOR DE REGALO



SUSCRÍBETE HOY MISMO POR:

 **TELÉFONO**

906 30 18 30

Coste Llamada: 0,09€ + 0,28€/min.

Horario: lunes a viernes de 9h a 13h y de 15h a 18h

 **FAX**

902 15 17 98

(envía el cupón por fax)

 **@ E-MAIL**

suscripcion@hobbypress.com

CORREO

Envía el cupón por correo a:
Hobby Press S.A.
Apdo. 34 F. D.
20080 San Sebastián (Guipúzcoa)

POR PROBLEMAS DE LOGÍSTICA SENTIMOS NO PODER SERVIR NÚMEROS ATRASADOS



❑ Sí, deseo suscribirme a Micromanía por 12 números por sólo 39'50 € (ahórrate 7'90€) más 5€ de gastos de envío y recibe de regalo un estuche archivador.

FORMA DE PAGO (Elige una de las 2 opciones)

❑ **DOMICILIACIÓN BANCARIA:** Les ruego atiendan los recibos presentados para su cobro por Hobby Press S.A.

Nombre y Apellidos del Titular ....

Cuenta Corriente

ENTIDAD | AGENCIA | DC | Nº DE CUENTA

❑ **TARJETA DE CRÉDITO:** **NÚMERO** **CADUCIDAD**

○ **VISA** ○ **MASTER CARD** ○ **4B** ○ **EUROCARD** ○ **6000**

Nombre/ Apellidos........................ Fecha de Nacimiento........................ Teléfono........................

Domicilio........................ C. Postal (imprescindible)........................ Localidad........................ Provincia........................

E-Mail:........................

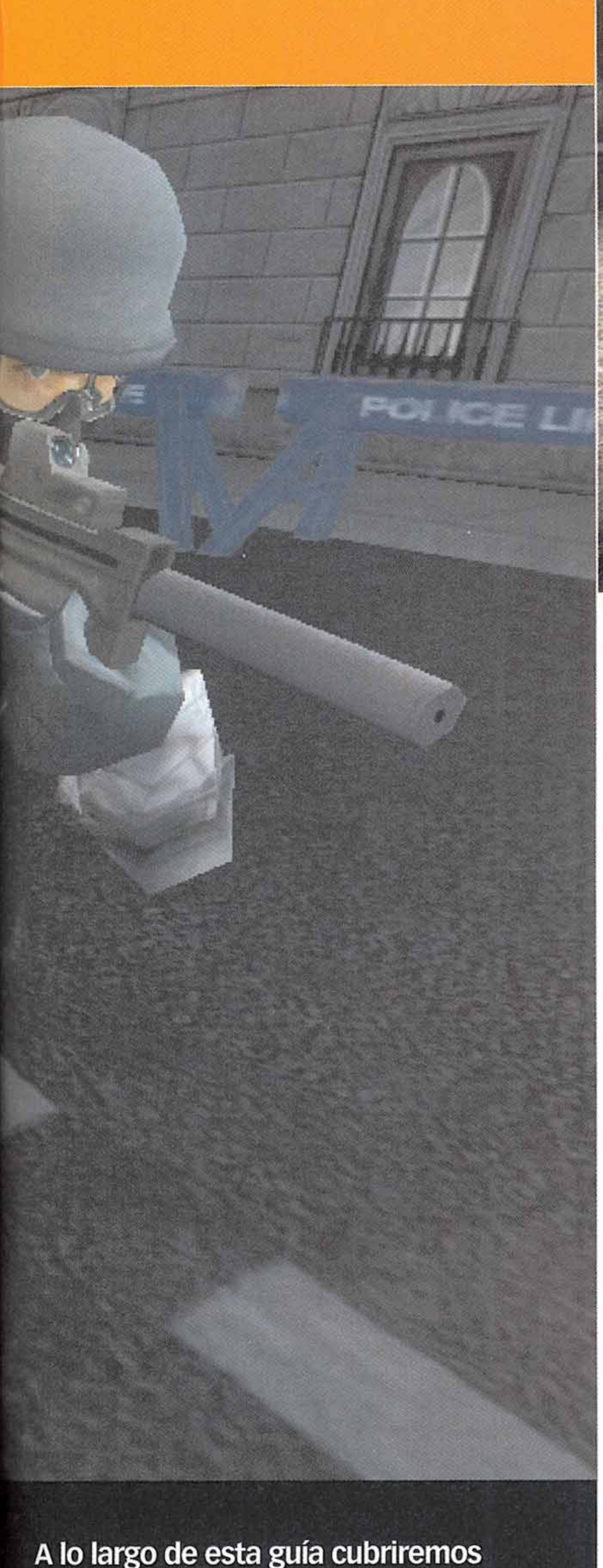
FIRMA (Imprescindible en cualquier forma de pago)

- Por razones de operatividad, el número de teléfono está reservado exclusivamente para suscripciones.
- De acuerdo con la vigente normativa sobre protección de datos personales te informamos de que los datos que nos facilites se incluirán en un fichero responsabilidad de Hobby Press S.A. Para modificar tus datos escribe a Hobby Press, Dpto. Suscripciones, Los Vascos nº 17, 28040 Madrid
- No se aceptan suscripciones fuera de España.
- Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Hobby Press S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso.



Rainbow Six 3: Ravenshield

Únete a la élite policial





Para completar todas las misiones de campaña es casi imprescindible que juguemos varias veces en cada escenario. Y es que, «Raven Shield», lejos de ser un juego lineal, exige que conozcamos todos los rincones del mapa, además de saber adaptarnos sobre la marcha a las reacciones imprevisibles de los enemigos Veamos pues algunas claves que no debes pasar por alto.



CONSEJOS GENERALES 1: PREPARATIVOS

▶ **LA PLANIFICACIÓN** puede resultar imprescindible para finalizar el juego con éxito, puesto que la mayoría de misiones incluyen eventos restrictivos (ejecución de rehenes, destrucción de pruebas, detonación de bombas, liberación de gases químicos…) que requieren de actuaciones coordinadas. No obstante, hay dos tipos de planes predefinidos que podemos cargar para no tener que crear uno propio. El primero de ellos es un plan completo que incluye dos o tres pelotones con tareas y recorridos diferenciados, así como eventos predefinidos para dar una respuesta adecuada al enemigo. Este primer tipo de plan que podríamos llamar "oficial", no es necesariamente el mejor. En este modo podemos ver la partida en modo "observador", lo que nos permitirá saber hasta qué punto la decisión previa al combate decide el resultado. El segundo tipo es el llamado plan de "acción", y está pensado para manejar al pelotón nosotros mismos, tirando de ingenio al vuelo. Es la mejor alternativa para iniciarnos con un escenario nuevo, y también para probar nuestras habilidades y reflejos. La elección de uno u otro plan depende de nuestras habilidades sobre el tablero o sobre el escenario de la operación.



CONSEJOS GENERALES 2: SIGILO

▶ **LAS ARMAS SILENCIADAS** y la armadura ligera son claves fundamentales para rescatar rehenes. Si utilizas una M60 o abusas de las granadas explosivas, los terroristas acabarán pensando que alguien quiere arruinarles el pastel y matarán a los inocentes. Siempre que vayas a adentrarte en misiones de rescate, incluye un pelotón con capacidad de sigilo. Los complementos ideales para estas acciones son flashbangs, lacrimógenas y detectores de latidos, pero el mejor de ellos es gratis: caminar. Hay que perder la costumbre de ir corriendo por todo el escenario, pues los enemigos oirán nuestros apresurados pasos. Lo mismo ocurre con la postura. En cuclillas mejor que de pie, y reptando perfecto para no ser detectados. Si queremos hacer poco ruido pero andamos con prisas, podemos acelerar el paso al ir en cuclillas o al bajar escaleras. Incluso si pulsamos correr al bajar escaleras nos deslizaremos por ellas al estilo "bombero".

▶ **UNA COSA MÁS:** Frente al enemigo, si descubrimos nuestra posición, apenas contamos con un par de segundos para reaccionar. Eso significa que si irrumpimos en una sala con terroristas, puede que el factor sorpresa nos permita derribarlos, pero si su número es elevado cualquier intento será un suicidio. También hay que tener en cuenta que ciertos enemigos cubren un área en concreto. ▶▶

Quiz 1

¿Qué sucede si disparamos sin silenciador cerca de los rehenes?

A. Serán ejecutados.
B. Se asustarán.
C. Huirán de nosotros.

A lo largo de esta guía cubriremos tanto aspectos generales del juego, necesarios para comprender la mecánica de preparación y asalto, como varias misiones específicas del modo campaña. No obstante, conviene recordar que hay muchas formas de recorrer los mapas.



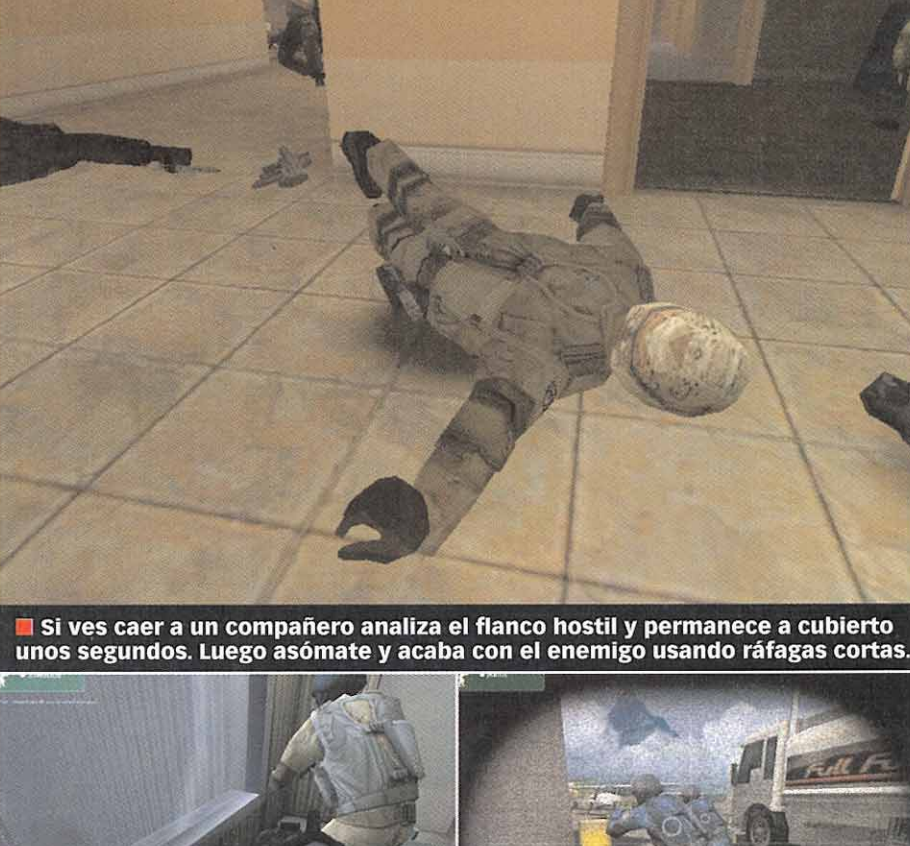
CONSEJOS GENERALES 3: TRUCOS UTILES

▶ **PARA ASEGURAR UNA MISIÓN** lo primero es permanecer vivo. Lo demás vendrá por añadido, así que no tengas prisa en cumplir los objetivos. Cada vez que vayas a cruzar una esquina, utiliza el movimiento flexible de cabeza a izquierda o derecha para espiar lo que hay al otro lado, pero hazlo fugazmente, porque puedes encajar una bala en el entrecejo si te descubren. Cuantas menos expongas tu cuerpo mayores probabilidades de sobrevivir. Si no dispones de un rifle de francotirador, también puedes acabar con enemigos lejanos. Para ello, selecciona el modo de disparo bala a bala y permanece completamente estático para mejorar tu puntería. También puedes aprovecharte de una de las carencias del juego, que te permite matar a un enemigo simplemente disparándole a las piernas dos o tres ráfagas. Si no ves su cabeza o su pecho pero asoman sus patitas, no lo dudes, a por ellas. Cuando te persiga un terrorista, no te limites a correr para esconderte. Si hace falta, quédate a cubierto y calcula el lugar por el que aparecerá para acribillarle de inmediato. Recuerda que quien permanece quieto y mantiene firme el arma aumenta su puntería en un 50%. Pretender acertar a un enemigo mientras corremos es poco inteligente, ya que nuestras balas se desperdigarán

Quiz 2

¿Puede una granada atravesar un cristal?

A. Sí.
B. No.
C. Hay que dispararle antes al cristal.



Si ves caer a un compañero analiza el flanco hostil y permanece a cubierto unos segundos. Luego asómate y acaba con el enemigo usando ráfagas cortas.



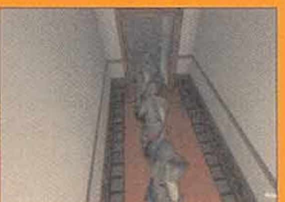
Permanecer frente a una ventana o cristalera cuando hay enemigos al otro lado es poco prudente.



El detector de latidos es casi imprescindible para advertir la presencia de enemigos.

Dichosas puertas





ABRIR PUERTAS de par en par es algo poco prudente, por no decir una actitud de temeraria. Antes de abrir una puerta de golpe hay que asegurarse de que no hay nadie al otro lado ayudándose del sensor de latidos. En caso de duda, bastará con abrir una pequeña rendija y otear el interior minuciosamente. Debemos recordar que, aún así, podemos encajar plomo entre ceja y ceja si nos acercamos demasiado a la puerta entornada.

COLOCANDO CARGAS explosivas por control remoto podremos abrir puertas de manera expeditiva. No sólo conseguiremos reventar la madera o el metal de la misma, sino que cualquier persona que haya a un lado y a otro se verá gravemente afectado por la explosión. También es importante que nos fijemos en el icono que señala la dirección de apertura porque al abrir una puerta hacia adentro nos exponemos más que al hacerlo hacia fuera.

EN MISIONES DE INFILTRACIÓN LAS ARMAS DEBEN ESTAR SILENCIADAS DE MANERA QUE ADVIERTAN AL ENEMIGO. LOS BOTES DE HUMO Y LAS GRANADAS DE LUZ TAMBIÉN SON EFECTIVAS

como semillas. Ve siempre con tus compañeros de equipo, y juega a Rambo sólo cuando quieras asegurar el sigilo. Si no quieres que tu equipo te delate, ordénales un avance sin respuesta al fuego enemigo. Ah… y vigila tu espalda, soldado.



DAGA HELADA

▶ **ESTA SEGUNDA MISIÓN** es considerablemente más difícil que la primera, por lo que conviene estudiar el mapa de planificación para poder reconocer los dos edificios en los que se hallan los rehenes. El plan predefinido y el plan de acción incluyen las armas y utensilios necesarios, pero si decides prescindir de ellos o desarrollar uno propio, añade sensores de latidos, silenciadores y granadas de humo y cegadoras.

El ejemplo que os mostramos aquí corresponde al modo de acción: Rodea la caseta de la derecha según comienzas. Dispara al soldado que asoma por la ventana y abre la puerta para eliminar al segundo. Si usas el receptor de latidos, observarás una señal que procede del centinela que patrulla la calle. Luego ve directamente hacia la señal de la calle y acaba con los tres soldados en defensa triangular. Verás también que hay dos portones dobles, uno enfrente y otro a la izquierda… Los dos dan a la sala de los rehenes, pero si entras por ahí seguramente serán ejecutados. Sigue caminando pues y eventualmente llegarás a una zona en la que hay un desnivel de nieve y una caseta a tus espaldas que comunica con la del principio.

▶ **A PARTIR DE AHÍ** no debes dar un paso en falso, puesto que si eres detectado intentado rescatar a los rehenes estos serán ejecutados de inmediato y la misión fracasará. Ya sabes que no puedes salvar la partida, así que tómate tu tiempo antes de reaccionar. Usa el zoom de tu subfusil para detectar a los tiradores antes de que te vean ellos a ti, oteando fugazmente las ventanas con el botón de movimiento flexible. La entrada segura para acceder a los rehenes es aquella que está bajo el campanario, cubierta por



■ **En partidas multijugador, avisa a los demás miembros de tu equipo antes de lanzar una granada a través de una puerta. A nadie le gustan tales sorpresas.**



■ **Antes de recoger a un rehén debemos asegurarnos de que el camino de extracción esté despejado.**



■ **Las bombas lacrimógenas son ideales para atacar a los terroristas sin que disparen sobre los rehenes.**

Selección de armas

LOS SUBFUSILES son armas muy versátiles para todo tipo de situaciones. Son fácilmente portables, tienen una potencia de fuego considerable y no son especialmente atronadoras. Las variantes de MP5, y en especial el MP5SD5 silenciado, el MP5A4 y el P90 son las mejores. Las UZI atraen por su cadencia de disparo, pero les falta precisión.

LOS FUSILES DE ASALTO también son armas a considerar en casi todas las misiones, pues cubren distancias mayores sin sacrificar precisión, aunque su retroceso y el ruido de las detonaciones las hace menos indicadas para operaciones de sigilo. Nosotros nos quedamos con el FAMAS G2, el L85A1, el M16 y el M4, entre otros.

TANTO ESCOPETAS como rifles de precisión y ametralladoras ligeras son armas de situación, por lo que no conviene seleccionarlas como arma estándar. Si una misión transcurre en pasillos angostos, entonces no debería faltarnos una buena recortada. En espacios abiertos o tejados, los rifles con mira telescópica son un arma imprescindible que nos permitirá abatir enemigos a gran distancia.

Quiz 3

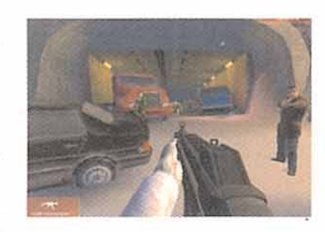
¿Afectan las granadas lacrimógenas a nuestro equipo?

A. No, nunca.
B. Sí, siempre.
C. Sí, si no llevan mascarillas.

dos francotiradores: uno arriba junto al reloj y otro en la caseta a tus espaldas.

Para entrar hay que hacer lo siguiente: Abre tímidamente la portezuela y suelta una granada cegadora en su interior, cambia rápidamente al arma principal y entra disparando a la cabeza de los terroristas –el rehén lleva un chaleco naranja–.

Ahora tienes varias opciones. La primera es llevar al rehén liberado hasta el punto de extracción, pero te aconsejamos que dejes eso para el final, ya que si algo sale mal con el segundo, habrás perdido un tiempo precioso. Puedes optar por subir las escaleras y lanzar una granada de gas lacrimógeno. En ese caso, asegúrate de apuntar al rehén, ya que de ese modo afectarás a su captor. Lo malo es que no dispondrás de mucho tiempo antes de que desaparezca el factor sorpresa. La bomba cegadora también puede funcionar, pero es menos eficiente y sus efectos duran apenas un instante. La segunda opción consiste en desandar el camino y acceder por uno de los portones. Cuando la caseta esté despejada, asegura el recorrido hasta el punto de extracción y después ve a por los rehenes y acompáñales.



VIGILANCIA DE MONTAÑA

▶ **LOS TERRORISTAS** han escapado montaña adentro y se han escondido en una gruta con dos rehenes. Nuestra misión es rescatarlos y dar caza a sus raptores. En esta misión te recomendamos armas con mira telescópica, alguna que otra recortada para distancias cortas en los túneles subterráneos y subfusiles o pistolas silenciadas para el momento crítico del rescate. Necesitarás también numerosas granadas de fragmentación, lacrimógenas y cegadoras.

▶ **NADA MÁS COMENZAR** puedes optar por dos caminos: El primero es sendero abajo, y te lleva frente a un claro con numerosos coches aparcados y terroristas atrincherados tras ellos. El segundo camino consiste en descender por las escaleras de servicio que se ocultan en una de las casetas y llegar hasta el interior del garaje, lo que te permitirá atacar a tus enemigos por sorpresa. No obstante, si cuentas con un solo grupo, toma el camino descendente y aproxímate a los coches sin asomarte. Si dispones de un francotirador, este es el momento de usarlo contra los vigilantes, pues tendrás a tres hombres patrullando cerca del primer camión y otros cuatro o cinco más al fondo. No estaría de más tirar una granada de humo para proteger a tus soldados, ni mucho menos usar granadas de fragmentación para romper grupos numerosos. Una vez accedas al garaje aparecerán otros cuatro o cinco matones. Tu destino es una portezuela que hay al fondo del garaje, pasando el camión accidentado. Tras ella no sólo se oculta un terrorista oculto, sino toda una red de túneles fuertemente defendida.

Usa la visión nocturna para orientarte mejor y ve paso a paso, eliminando a los terroristas haciendo uso del silenciador. No tires ninguna granada de fragmentación. La llegada hasta los rehenes es complicada, pues tendrás que arreglártelas para pasar por varios barriles que sirven de trincheras enemigas, y eventualmente refuerzos tras las esquinas. Una vez esté todo despejado, encárate a la puerta metálica, abre una rendija, lanza una lacrimógena e irrumpe para acabar con el captor antes de que dañe a los rehenes. Al regresar al punto de extracción, adelanta a uno de tus hombres para asegurar el camino.



LOBO VIGÍA

▶ **PUEDE COMPLETARSE** coordinando varios grupos, pero lo cierto es que en esta misión basta pelotón de cuatro hombres. Tenemos que incluir en nuestro arsenal dispositivos de desactivación de explosivos. Al tiempo que sobrepasas los primeros contenedores al fondo, a la derecha, verás una ventana desde la que dispara un francotirador. Elimínale antes de que pueda herir a tu equipo, y acaba con varios hombres que patrullan esa zona. A continuación, adéntrate por los pasillos que forman los contenedores apilados hasta distinguir la silueta de un soldado sobre una grúa. Acaba con él, pero no te confíes, pues frente a las furgonetas encontrarás más resistencia. Date cuenta de que si disparas a los barriles explosivos puedes matar a los enemigos cercanos, pero la onda expansiva puede afectarte a ti también. Al fondo verás un camión aparcado y varias puer- ▶▶

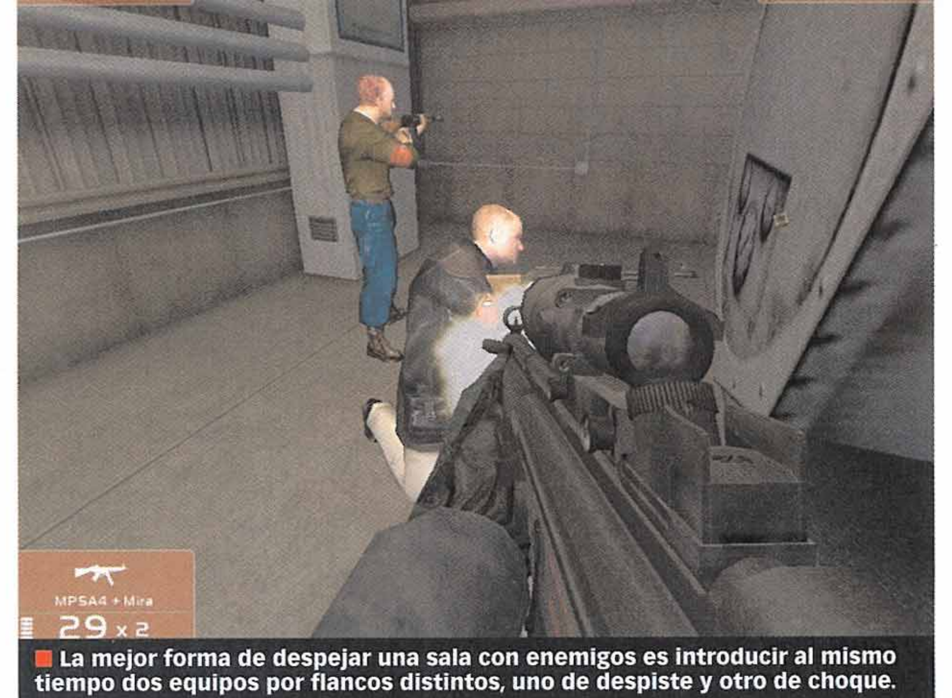
tas amarillas, aunque sólo una de ellas da acceso al primer almacén –las demás son falsas–. La bomba está en la planta baja, pero si no despejas el interior no podrás desactivarla.

▶ **OCULTOS TRAS LOS BIDONES** y puertas, o patrullando por los pasillos elevados hay más de cinco mercenarios. Acaba con todos ellos y vuelve abajo para desactivar el mecanismo. De nuevo, sube al piso superior y atraviesa el complejo de oficinas, en el que tendrás que vértelas con cuatro o cinco terroristas más, hasta las escaleras de servicio.

Detente en la primera puerta, despeja el segundo almacén y luego sigue el descenso por las escaleras, hasta la parte baja del recinto, en la que encontrarás la sala de máquinas y una resistencia considerable. Desactiva la bomba de rigor y toma las escaleras de servicio contiguas, pero ascendiendo cautelosamente y sin asomar el hocico.

Para evitar ser tiroteado por cuatro hombres que rodean la boca de las escaleras, lanza una bomba de humo a tu salida. Luego, dirígete hacia las escaleras que hay al lado del casco del barco y que descienden hasta los bajos del astillero. Allí encontrarás el último reducto de resistencia y la tercera bomba a desactivar. De todas formas, si has liquidado a todos los terroristas la misión concluirá con éxito.





La mejor forma de despejar una sala con enemigos es introducir al mismo tiempo dos equipos por flancos distintos, uno de despiste y otro de choque.



Antes de apretar el gatillo de nuestro rifle de precisión es conveniente asegurar bien el tiro.



Si no planificamos el asalto a la fábrica de armas químicas puede haber una fuga de gas nervioso.

BANCO DE LONDRES

▶ **SE TRATA DE UNA MISIÓN** bastante compleja y por lo tanto le prestamos la cobertura que se merece. Unos terroristas han secuestrado un importante banco londinense, y no sólo amenazan con destruir valiosos documentos financieros, sino con matar a tres rehenes inocentes. Así pues, conviene abrir, al menos, dos frentes de asalto armado.

El primer grupo: Rojo, se encargará del acceso frontal, asegurando la integridad de los documentos. Mientras el segundo: Verde, irrumpirá por la puerta trasera para rescatar a los rehenes de la cámara de seguridad. Puedes añadir un tercer grupo: Oro, para que se encargue de la puerta lateral y del rehén del salón central, aunque en este ejemplo usaremos sólo dos.

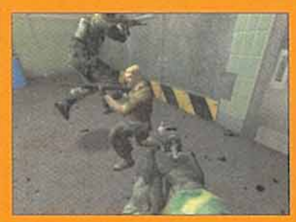
▶ **PARA LA SELECCIÓN** de accesorios debes escoger bombas de gas, aturdidoras, alguna que otra granada, dispositivos electrónicos de apertura y máscaras antigás. Todas las armas deben estar acompañadas de silenciador, y cuanto menos ruidosas sean, mejor. Este es el modo de operación:

Envía al segundo grupo hacia el autobús estacionado, y súbete en él para disparar a un terrorista cercano a la ventana. Luego, camina hacia el fondo, pasa olímpicamente de la puerta lateral y, antes de girar la esquina, lanza una granada de fragmentación por la segunda ventana con objeto de neutralizar a uno o varios terroristas, dependiendo de tu puntería. Finalmente abre fuego sobre el francotirador apostado en el balcón, justo encima de la puerta trasera. Bien, ahora los dos grupos están preparados para infiltrarse. En la puerta frontal hay varios hombres cubriendo las escaleras de ambos lados, a la izquierda y la derecha, (tambien dependende del nivel de dificultad). Hay más enemigos apostados en los balcones.

▶ **ABRE UNA RENDIJA** con uno de tus hombres y dispárales desde fuera utilizando el tele-objetivo, al tiempo que estás e un ángulo suficientemente cerrado como para que no puedan alcanzarte. Sube al piso superior con tus hombres y dirígete a la biblioteca, evitando entrar prematuramente donde se halla la primera rehén.

Una vez eliminados todos los terroristas de la sala documental, –para lo cual puedes utilizar una granada lacrimógena o una de luz aturdidora– los archivos financieros estarán a salvo. Bien, ahora regresa al segundo grupo y abre la puerta trasera con mucha precaución. Lanza una bomba aturdidora y entra de golpe. Eventualmente, deberás derribar entre tres y cinco hombres (uno en recepción, dos a cada lado y otros tantos por los pasillos). A la derecha hay una sala de ordenadores, pero te interesa más ir hacia la puerta de la izquierda, donde no debería haber nadie si lanzaste bien

Tácticas de incursión





PARA ACCEDER A UN RECINTO hostil es conveniente repartir tareas entre los miembros de nuestro equipo. Por ejemplo, mientras un soldado se prepara para lanzar una granada cegadora, otro debe entornar ligeramente la puerta, abriendo un hueco suficiente para que pueda introducirla. Inmediatamente, el segundo efectivo abrirá del todo la puerta y entrará en la sala, eliminando a los enemigos más cercanos. El resto del pelotón puede ayudar con fuego de supresión.

EN EL MODO CAMPAÑA la mejor forma de preparar una incursión es utilizar nuestro propio plan, puesto que cada acción tiene su correspondiente evento en las líneas o caminos del mapa. Podemos resumir una incursión en algo tan simple como "abrir puerta", "lanzar granada" y "ordenar avance de grupo". En multijugador esto es más complicado, puesto que exige preacordar de viva voz o mediante comandos de chat cada acción.

Quiz 4

¿Cuál es la forma adecuada de abrir puertas?

A. De golpe y rápidamente.
B. Entornándolas poco a poco.
C. Con explosivos.



En las misiones con rehenes en peligro, es imprescindible llevar silenciador en todas las armas, y sobretodo evitar el estruendo de las granadas.

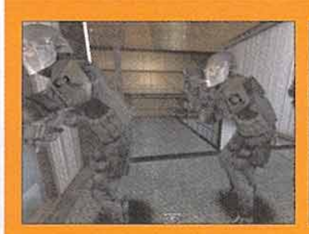


Antes de cruzar cualquier esquina o puerta conviene asomar la cabeza para saber lo que nos espera.



Abrir puerta, lanzar granada y ponerse a cubierto son las claves para asaltar un recinto enemigo.

Tácticas de avance





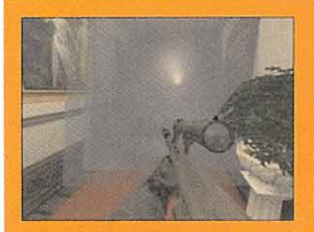
LAS ÓRDENES DE AVANCE no son un adorno para hacer el juego más cinematográfico. Si trazamos un plan personalizado, los equipos deben detenerse en puntos críticos para proseguir en el momento preciso. Ha de ser así para poder alterar el plan sobre la marcha o tomar un camino alternativo si alguno de los equipos es derribado o falla en la cobertura. Además, esto nos permitirá analizar el estado de la misión en un punto concreto, valorar los posibles fallos y disponer de un tiempo precioso para preparar el siguiente avance.

EN ESCENARIOS NOCTURNOS o poco iluminados, las órdenes de avance son especialmente necesarias, ya que deberemos ir cubriendo áreas menores y llevando a nuestros hombres de una posición cubierta a otra, consecutivamente. El enemigo puede cocultarse con mayor facilidad. Incluso puede ser conveniente ordenar la detención de un pelotón y avanzar ligeramente a uno de los hombres para que reconozca el terreno antes de exponer a todo el equipo. En cualquier caso, la coordinación entre grupos siempre debe ser sincronizada y atender a órdenes de avance y detención.

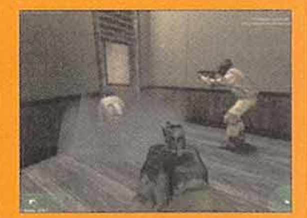
DISPARANDO A LOS BARRILES EXPLOSIVOS

PUEDE ELIMINARSE A ENEMIGOS CERCANOS, PERO LA ONDA EXPANSIVA PUEDE AFECTAR TAMBIÉN A LOS MIEMBROS DE NUESTRA ESCUADRA

Uso de granadas







EL EFECTO LACRIMÓGENO de una granada de gas es efectivo y duradero. Lanzando una de estas granadas en un espacio cerrado haremos que los enemigos tosan y pierdan su visión mientras estén en el área de influencia del gas. No obstante, los terroristas pueden moverse para alejarse del humo, y además, estaremos obligados a cargar con una máscara antigás a todo nuestro grupo.

LA CORTINA que produce una granada de humo también es muy duradera, y está especialmente indicada para dificultar la visibilidad en zonas por las que queremos pasar sin que los enemigos nos disparen. Las granadas de humo no están pensadas para ser lanzadas sobre los terroristas, sino para que estos pierdan su línea de tiro sobre nuestra posición.

EL GOLPE ATURDIDOR de una granada cegadora es muy intenso, pero sólo nos dará unos segundos para reaccionar, puesto que los enemigos recuperan rápidamente sus sentidos. Los "flashbang" están especialmente indicados para lugares cerrados con y poca luz. Hay que lanzarlos con cuidado, ya que si cegamos por error a nuestro pelotón podemos dejarlo a merced de los terroristas.

la granada por la ventana. Abre la puerta que da acceso a la cámara de seguridad y desciende con cautela. Una vez abajo, usa una bomba de gas para atontar a los guardias y corre hacia la cámara acorazada, donde hallarás a un terrorista amenazando a dos rehenes. Dispárale a la cabeza antes de que reaccione y luego repele cualquier reducto de resistencia. Desanda el camino y conduce a los rehenes hasta el punto de extracción trasero.

Quiz 5

¿Qué hay que hacer antes de sacar a un rehén?

A. Asegurar el camino de extracción.
B. Pedirle que se calme.
C. Asignarle varios escoltas.



▶ **RESCATAR AL TERCER REHÉN** exige precisión milimétrica, ya que varios francotiradores le apuntan desde los balcones superiores del salón.

Para evitar la complejidad de las acciones combinadas, puedes usar sólo al pelotón Alpha. Despeja los balcones y luego baja por las escaleras para eliminar al resto de captores. Fíjate que cualquier ruido sospechoso alertará a otros soldados dispuestos a eliminar a tus hombres y, acto seguido, al rehén. Antes de regresar al punto de extracción conviene asegurarse de que no habrá encontronazos. Manda a uno de tus hombres como avanzadilla para que despeje el camino de evacuación. Si eres capaz de acabar con todos los terroristas, uno a uno, la misión concluirá igualmente con éxito.

J.M.

Soluciones Quiz

1. A. Serán ejecutados. **2. A.** Sí. **3. C.** Sí, si no llevan mascarillas. **4. B.** Entornándola poco a poco. **5. A.** Asegurar el camino de extracción.

Delta Force Black Hawk Down

CONSEJOS GENERALES

Tus primeras partidas en este juego pueden ser catastróficas si no conoces ciertos conceptos tácticos. En esta lupa te contamos cuáles son las claves básicas para empezar con buen pie.

Si eres jugador habitual de «Counter Strike» u otro juego de disparo con aspiraciones al realismo, probablemente sabrás instintivamente cómo apañártelas en «Black Hawk down» con algunos ajustes mínimos de procedimiento a tus tácticas habituales. Pero si eres de esos que viven para «Quake» y «Unreal Tournament», lo más probable es que acabes tiroteado antes de que te des cuenta de lo que está pasando, especialmente si te metes a jugar en el multijugador. Los servidores de NovaWorld están repletos de jugadores experimentados que se lo pasan bomba abatiendo a los novatos con sus rifles de precisión, así que te recomendamos que practiques un poco en la modalidad individual para ir cogiendo tablas. Estas milicias somalíes también pueden ser más letales, así que ándate con pies de plomo y no las subestimes.

Conoce tus posiciones



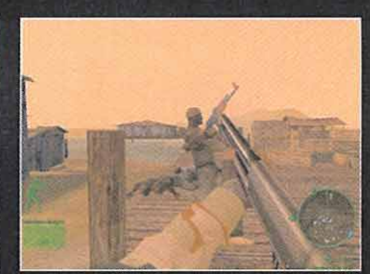


SABER ADOPTAR LA POSICIÓN más adecuada en cada momento es lo primero para desenvolverte en el campo de batalla. Puedes caminar erguido, agazapado o echarte a tierra. Lo ideal es que, para cambiar de postura uses las teclas Z, X y C, ya que están más cerca de las teclas de movimiento W, A, S, y D. Podrás cambiar de una a otra más rápidamente. La posición erguida es la más rápida, y debes usarla cuando no haya enemigos en las proximidades.

LA POSTURA AGAZAPADA combina de la posición erguida y cuerpo a tierra. Te mueves más despacio, pero puedes aprovechar más elementos del terreno para cubrirte, además de que gozas de mayor precisión para disparar y ofreces un blanco menor. Cuando estés a cubierto, no olvides que puedes usar las teclas E y Q para inclinarte a los lados y asomarte. Así podrás disparar y volver a ponerte a cubierto con rapidez. Echarse cuerpo a tierra es ideal para disparos de precisión.

Domina tus armas

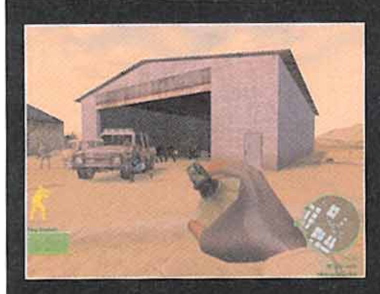
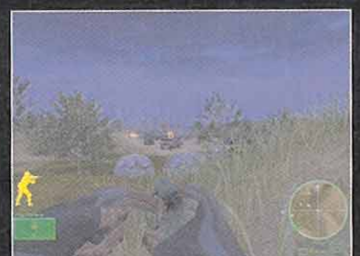




ANTES DE CADA MISIÓN se te ofrece la posibilidad de cambiar el equipamiento de armas que vas a llevar. Puedes escoger un arma principal, otro secundario y un complemento. Según la misión tendrás acceso a una selección de armas diferentes. Por o general, escoger el rifle de asalto CAR-15 o el M-16 es una buena elección. Siempre que tengas oportunidad, pide el modelo con lanzagranadas incorporado.

El ARMAMENTO SECUNDARIO puedes escogerse entre una de las pistolas, Colt 45 y Beretta, o bien una escopeta Remington. Normalmente, no debería hacer falta recurrir a ellas hasta que no se agote la munición de tu arma principal, pero si has escogido un rifle con mira telescópica, el arma secundaria debería ser tu elección preferente para enfrentarte a enemigos que se encuentren a corta distancia. Para esta labor la escopeta es más eficaz, porque, de un solo disparo, puede abatir a varios oponentes que estén próximos entre sí.

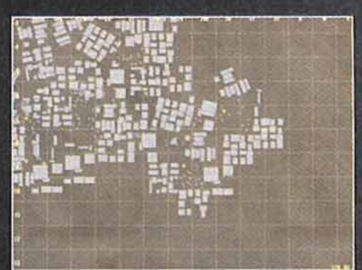
Prepara las granadas

EL USO DE LAS GRANADAS es un poco más complicado de lo que cabría esperar. Cuando tengas una seleccionada, pulsa el botón izquierdo del ratón para arrojarla tan lejos como puedas. Si necesitas realizar un lanzamiento más corto, deja pulsado el botón derecho para regular la fuerza y suéltalo para lanzar. Practica con esto hasta que seas capaz de colocar las granadas en el punto justo al que deseas lanzarlas.

HAY TRES TIPOS DE GRANADA: Aturdidoras (o de flash), de fragmentación y de humo. La granada de fragmentación es útil para desalojar de sus posiciones a oponentes que se han apostado en un lugar cerrado o que se han puesto a cubierto. Las aturdidoras letales gracias a su amplio radio de efecto, y pueden llegar a cegar a un buen número de enemigos. Tras dejarlos aturdidos, no tienes más que lanzarte a la carga dentro de la habitación y abatirlos a todos con fuego de ametralladora. Dispara primero a los que no se hayan visto afectados.

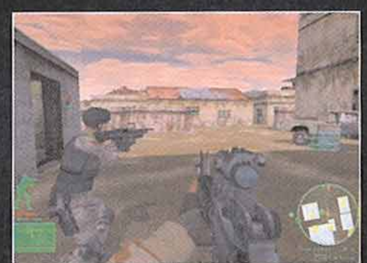
Vigila la interfaz

EL RADAR, en la esquina inferior derecha de la pantalla es tu mejor aliado durante todo el juego. No sólo te indica hacia donde tienes que ir para cumplir los objetivos, sino que además muestra con unos conos de color amarillo la dirección desde la que te están disparando. Cuando veas múltiples conos amarillos, retrocede y busca rápidamente un lugar donde ponerte a cubierto. Si necesitas una visión más amplia de la zona para planificar consulta el mapa pulsando M.

TU ESTADO DE SALUD no se representa, como en otros juegos al uso, mediante un porcentaje. En vez de eso, lo que tienes que vigilar es el color de la figura que indica tu postura actual en la esquina inferior izquierda de la pantalla. Si es amarilla, es que estás herido. Si es roja, es muy probable que el próximo tiro que encajes acabe contigo. En los escenarios a veces pueden encontrarse botiquines de primeros auxilios que te curan por completo. Úsalos sólo cuando lo necesites.

Trabaja en equipo


EN PARTIDAS INDIVIDUALES es fácil olvidarse de los hombres que te acompañan, pero en realidad pueden ser muy eficaces. Si alguna vez te quedas sin granadas, puedes ordenar que lancen una por ti. La granada la arrojarán justo al lugar donde estés apuntando con la mira.

EN LAS PARTIDAS MULTIJUGADOR por lo general hay bastante caos, pero una buena estrategia es procurar ir al menos en parejas. No sigas a tu compañero justo detrás, ya que una ráfaga de ametralladora acabaría con ambos. Si hay médicos en el equipo y hay uno cerca de ti cuando caes abatido, pulsa 9 únicamente si estás dispuesto a esperar a que te cure. Normalmente tendrá que asegurarse antes de que la zona está más o menos despejada. Se razonable, si ves que el médico está muy lejos, suele ser mejor simplemente esperar a reaparecer en el escenario.

PONERSE DE ACUERDO para trabajar en equipo puede ser complicado, pero ciertos modos de juego lo requieren especialmente. Por ejemplo, en "Search and destroy", podéis poneros de acuerdo para que unos ataquen mientras que otros defienden. En "Team king of the hill", suele ser buena idea concentrarse primero en despejar la zona de enemigos. Una vez tomada la cumbre, el enemigo concentrará sus esfuerzos en recuperarla. Es más fácil que un francotirador situado fuera de ella defienda la posición agazapado.



Silent Hill 2

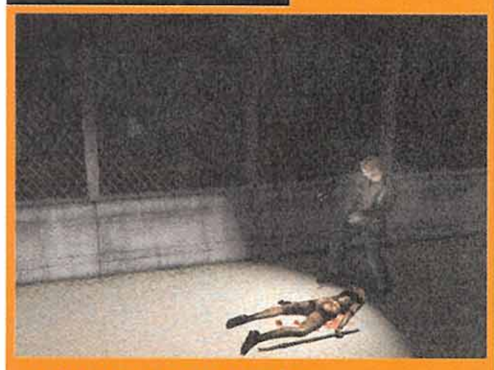
ESTOS CONSEJOS te servirán de ayuda para superar con facilidad algunas partes de «Silent Hill 2», en la primera mitad del juego. No te vamos a descubrir las claves de los puzzles para mantener el desafío activo, pero sí te damos pistas sobre los mismos.



1 EN LA GASOLINERA DE SILENT HILL, encontrarás un coche aparcado junto al surtidor. Si das una vuelta a su alrededor, hasta que tengas a la vista el capó, encontrarás una barra de gran tamaño que te servirá como arma, junto a las que ya poseas. Esta barra te servirá para ahorrar un buen número de balas, ya que su longitud permite mantener a distancia a la mayoría de los enemigos. Sobre todo, es especialmente eficaz contra las enfermeras del hospital (cuando te encuentres allí), que se mueven bastante rápido y son capaces de alcanzarte también con sus palos.

2 AL SALIR DEL HOSPITAL, encontrarás junto a la llave de la puerta principal un mapa que te indicará un punto en el pueblo, situado junto al restaurante mexicano, en el que se te dice que hallarás una carta y una llave inglesa. Si llegas al restaurante y no encuentras nada, no desesperes. La carta y la llave inglesa están un poco más arriba, en la calle. Concretamente están en el porche de una de las casas particulares. Tendrás que fijarte bien.
La llave inglesa es especialmente importante porque te permitirá abrir la caja enterrada junto a la estatua del parque. En esta caja se halla la llave necesaria para entrar en la Sociedad Histórica de Silent Hill.

Ahorra balas



AUNQUE LA MUNICIÓN no suele escasear en Silent Hill es mejor que ahorres balas. Para ello nada mejor que usar la fuerza bruta. Para eliminar a la mayoría de enemigos, dispárales un par de veces. En cuanto caigan al suelo, acércate a ellos y pulsa el botón de acción para pisarlos. Quedarán anulados por completo.



1

3 TU PRIMER GRAN ENEMIGO, Cabeza de Pirámide, se encuentra en la salida del edificio de apartamentos. Justo cuando creías haber superado todos los desafíos, aparece él. Verás que no hay salida y no hay arma que acabe con el interfecto. No te preocupes, todo es una trampa. Intenta evitar sus ataques y corre a su alrededor, sin acercarte a él demasiado para que no te agarre. Es bastante lento, así que no supone un gran problema. Si consigues que se vaya acercando a las escaleras, llegará un momento en que se meterá en el agua y se perderá. Una vez desaparezca podrás salir tranquilamente.

4 EN EL HOSPITAL, debes sacar un objeto del sumidero de la ducha. Pero todos tus intentos serán infructuosos, ya que cualquier elemento que uses no entrará por el mismo o, según dirá James, es corto y no alcanzará al objeto. En lugar de eso combina la aguja, que has debido encontrar clavada en el oso de peluche de Laura, con los pelos (curiosa caña de pescar) que se encuentran en la caja de la última habitación del tercer piso. Cómo abrir la caja es algo que te dejamos a ti, pero te aseguramos que no es muy complicado, aunque lo parezca.

5 EN EL LAGO, lo más complicado de atravesarlo en barca es que no tendrás ninguna referencia en el mapa, así que puedes desorientarte fácilmente. Avanza en línea recta durante un minuto, más o menos. Ahora, empieza a girar la barca (no importa hacia que lado). En algún momento verás como se perfila un pequeño punto de luz en el horizonte. Esa es tu referencia. Se trata de un farol que está situado al pie del embarcadero. Procura no variar de orientación, manteniendo siempre la luz a la espalda de James, y cruzarás el lago en un periquete.

2



3



4



5

MOVILFACE
TODOS LOS SERVICIOS PARA TU MÓVIL

Compatible con: NOKIA - SIEMENS - MOTOROLA - ERICSSON - ALCATEL - PHILIPS - SAGEM

Lista de TOP EXITOS

1. Lose Yourself — POP INTERNACIO. — 866507
2. 8 Miles — CINE — 866617
3. Bola De Dragón — TV — 866503
4. Zanarkand — DANCE / TECHNO — 866512
5. Bring Me To Life — BSO DAREDEVIL — 866637
6. Flying Free — DANCE / TECHNO — 866214
7. One — ROCK INTERNAC. — 866549
8. Shin Chan — TV — 866536
9. Dime — EUROVISIÓN — 866623
10. Radikal — POP NACIONAL — 866505

TONOS

■ = NOVEDAD

POP INTERNACIONAL
866288 All The Things She Said
866701 J'en Ai Marré!
866186 Without Me
866678 Superman
866553 What's Your Flava?
866550 They're Not Gonna Get Us
866653 Dreaming Of You
866511 Feel
866655 Clocks
866340 Cleaning Out My Closet
866668 Ka-ching!
866252 Complicated
866494 Dilemma
866692 Hidden Agenda

ROCK INTERNACIONAL
866685 Girls
866444 Master Of Puppets
865012 Enter The Sandmen
866684 Nelly The Elephant
866654 Jump
866645 Frijolero
865564 We Are the Champions
865881 Smells Like Teen Spirit
866647 Honestly
866544 Jump In The Fire
865822 In The End
866203 By The Way

POP NACIONAL
866472 Morenita
866702 Desvío Al Paraíso
866609 Son Ilusiones
866667 Lucifer
866635 Nunca Debí Enamorarme
866238 Color Esperanza
866520 Un Juego De Dos
866439 Moriría Por Vos
866616 A Lo Loco
866657 Sueños
866639 Finally
866283 Baila Casanova

ROCK NACIONAL
866561 Hijos De Caín
866658 La Vida Sigue Igual
866289 El Gato López
866679 Flores Raras
866074 Me Estoy Quitando
866302 Molinos De Viento

OPERACION TRIUNFO
866193 Lloraré Las Penas
866656 Quiero Perderme En Tu Cuerpo
866663 Duda De Amor
866219 Dígale
866598 El Centro De Mi Amor
866344 Dos Hombres Y Un Destino

VIDEOJUEGOS
866037 Comecocos (Pac-Man)
866413 Manic Miner
866416 Outrun
866410 Galaga
866420 Unreal Tournament
866415 Moon Cresta

CANCION ESPAÑOLA
866583 Ratones Coloraos
866683 Doce Cascabeles
866650 Ni Más Ni Menos
866677 Fresa Salvaje

DANCE/TECHNO
866681 At The End
866676 Bass Beat
866270 Radical
866150 Desenchantée
866443 Take A Trip
866652 Twisted
866649 Time To Rock
866306 Lethal Industry
866601 Tu Es Foutu
866174 Groove 2.0
866648 This Is My Sound

HIMNOS
866273 Centenario Real Madrid
866680 Banderita
865063 Real Madrid
865061 Valencia CF
866700 La Internacional Comunista
866666 El Novio De La Muerte
866641 Himno PP
865007 Himno Nacional De España

EXITOS TOP40
866571 No Me Llames Iluso - POP NACIONAL
866646 Devuelveme A Mi Chica - POP NACIO.
866560 Sámbame - POP NACIONAL
866528 Sk8ter Boi - POP INTERNACIONAL
866661 Déjame Olvidarte - POP NACIONAL
866546 ¿Sabes? - POP NACIONAL
866642 Cada Vez Que Estoy Sin Ti - POP NACIO.
866689 Devuelveme La Vida - POP NACIONAL
866537 Rojo Relativo - POP NACIONAL
866659 Me Falta El Aliento - POP NACIONAL

CINE/TV
865002 Misión Imposible - CINE
866620 Mazinger Z - TV
866596 CSI - TV
865559 El Padrino - CINE
866675 Comando G - TV
865566 Eres Un Cabrón Hijo Puta - TV
866664 Había Una Vez - TV
866295 El Bueno, El Feo Y El Malo - CINE
866662 Heidi (Abuelito Dime Tú) - TV
866264 La Muerte Tenía Un Precio - CINE
865852 La Guerra De Las Galaxias - CINE

TOP 10 IMAGENES










864800	864647	864394	864664	864788
864812	863799	863703	864657	864384

IMAGENES VERTICALES











864079 · 864784 · 863949 · 863960 · 864072 · 864073 · 863946 · 864087 · 864778 · 864779

Consigue una imagen, tono o logo de la manera más fácil:
1. Elige el Logo, Imagen o Tono que más te guste.
2. Llama al 906.293.299 desde cualquier teléfono fijo o móvil.
3. Indica el nº de referencia y el nº del móvil donde quieras recibirlo.

...y al momento lo tendrás en tu móvil!

Powered by Teamovil S.L. Apdo. Correos 276, 03590 Altea

IMAGENES

864859	864889	864915	864882	864881	864868	864871
864897	863846	864905	864898	864906	864894	864892
864463	864424	864852	863612	864820	864768	864533
864911	864138	863908	864836	863688	864917	864549
863927	864866	864914	864887	864908	864768	864913
864861	864792	864839	864789	864817	864816	864754
864099	863672	864841	864837	864692	864819	864799

LOGOS

861206	861211
860890	861133
861158	860991
861198	861205
861161	861204
861193	860137
861128	861202
860864	860903
860786	860731

SERVICIOS SMS VÁLIDOS PARA TODOS LOS MÓVILES Y OPERADORAS

Coste del mensaje 0,90€ + IVA

CHIQUI CHIQUI
JUEGO DE AVENTURA

Una chica te espera inquieta en su dormitorio...

Pero para llegar hasta ella tendrás que pasar por unas aventuras.

¿Serás capaz?

Envía CHIQUI186 al 7667 para empezar la aventura.

OJO! Si lo consigues tienes un premio seguro



Envía simplemente PIROPO186 al 7667 y seduce con los mejores piropos que existen en la tierra!

Prueba también diferentes categorías: DISTANCIA, GRACIOSO, VERDE, FEA,...

Ejemplo: PIROPO186 VERDE



Aburrido? Nunca te acuerdas de un buen chiste en el momento oportuno?

Envía CHISTE186 al 7667 y al instante puedes reírte con tus amigos/as. Prueba también las categorías: FEMINISTA, LEPE, BIN LADEN, VERDE,..

Ejemplo: CHISTE186 FEMINISTA



Quieres saber TODO sobre tu horóscopo? Pregunta a nuestros CYBER-VIDENTES!

Ejemplos:
HORO186 soy libra me llevo bien con aries?
HORO186 soy acuario voy a encontrar novio?
HORO186 soy tauro encontrara trabajo?

...¡y envíalo al 7667!



Hay preguntas para todos: MÚSICA, DEPORTE, POLÍTICA, ARTE CIENCIA, CINE, HISTORIA Y OCIO.

Envía el texto TRIVIAL186 al 7667 y si pasas el nivel 5 tienes ...!PREMIO SEGURO!

Entrena tu cerebro y demuestra lo que sabes.



Sabías que las mujeres tienen más conexiones entre los hemisferios cerebrales y son más hábiles en el dominio de las emociones

Eres curioso/a? Entonces prueba este servicio! Envía ahora CUR186 al 7667 y recibirás curiosidades de todo el mundo en tu móvil.



GANAS DE INSULTAR?
Envía INSULTO186 al 7667 y deja cortado hasta al más chulillo con los insultos más ingeniosos. Prueba también las categorías: TU MADRE, FEOS, INTELIGENCIA, GORDOS,...

Ejemplo: INSULTO186 TU MADRE

TRADUCTOR
ESPAÑOL - INGLES

Ligando con un/a ingles/a, examen de ingles, ... no importa! Tienes 25.000 palabras en ingles y castellano en tu móvil.
Envía simplemente TRADUCE186 PALABRA al 7667.

Ejemplos: TRADUCE186 CITA
TRADUCE186 APOINTMENT

SERVICIOS SMS VÁLIDOS PARA TODOS LOS MÓVILES Y OPERADORAS

Coste del mensaje 0,90 Euros + IVA

TANGA BEACH
JUEGO DE AVENTURA

Has tenido alguna aventura últimamente?

Aquí tienes la oportunidad de ligar o...;-)
Pero antes de poder decidirte por la negra, rubia o morena tendrás que pasar por unas aventuras...

Envía CARIBE186 al 7667 y mojate!

OJO! Si lo consigues tienes un premio seguro



EL PSICOPATA
JUEGO DE AVENTURA

Un Psicópata asesino está sembrando el terror en una misteriosa Mansión.

Como invitado de la joven dueña tendrás que acabar con él, usando tu valor y tu instinto de detective.

Si te atreves envía PSICO186 al 7667

OJO! Si lo consigues tienes un premio seguro

NOKIA: Los modelos que soportan logos, imágenes y tonos. Solo tonos: MOTOROLA: V50, V100, V8088, Timeport 250 y 260. SAGEM: Serie 9xx y 3xxx. ERICSSON, ALCATEL, PHILIPS y SIEMENS todos los modelos con editor de melodías. Precio por llamada: Red fija 1,06 Euros/min. (IVA incl.) - Red móvil 1,36 Euros/min. (IVA incl.)
Con el encargo el usuario autoriza a Teamovil S.L. a enviarle publicidad. Para cancelación: info@teamovil.es

Llama al 906.293.299

Island Thunder

ESTA ES UNA GUÍA BÁSICA DE SUPERVIVENCIA para todos aquellos que quieran iniciarse en el desempeño de técnicas de cobertura y ataque, y en el manejo de rifles. Fundamental para sobrevivir en «Ghost Recon: Island Thunder».

COBERTURA

1 **CAER EN UNA EMBOSCADA** es casi siempre sinónimo de derrota. Así pues, para progresar con seguridad, utiliza a tus hombres de asalto como avanzadilla, recorriendo distancias cortas y calculadas. En la retaguardia, sitúa francotiradores o efectivos de cobertura. Una vez reconocido el terreno, reúne a tus hombres en un punto común, de forma que puedan cubrir todos los flancos en caso de ataque sorpresa. Cualquier otra forma de avance puede considerarse poco prudente.

2 **NUNCA RECORRAS** las cimas de las laderas a cuerpo descubierto, ni mucho menos te adentres en malezas rodeadas de terreno elevado. El enemigo buscará en todo momento sorprenderte por la espalda o por los flancos, así que utiliza el indicador de amenaza para derivar la procedencia de la amenaza.
Si el indicador parpadea en rojo, ponte en cuclillas, cúbrete tras las primeras rocas voluminosas que te encuentres o aprovecha la maleza para esconderte (atendiendo a la dirección de los disparos). Eso no garantizará tu supervivencia, pero, al menos te dará tiempo para reaccionar antes de ser abatido por el enemigo.


1

2

ATAQUE

3 **AUNQUE TENGAS UN BLANCO** seguro conviene que consideres ciertos aspectos tácticos antes de apretar el gatillo. Derribar a un enemigo lejano puede parecer ventajoso, pero lo cierto es que eso puede comprometer al resto del grupo. Cualquier tipo de acción ofensiva tiene una respuesta más o menos inmediata por parte de la guerrilla colombiana. Dispara sólo cuando estés seguro de que los demás pelotones están a cubierto, y de que tus soldados activos podrán soportar un contraataque.


3

4 **LA CLAVE RADICA EN OBSERVAR** detenidamente el comportamiento, posición y recorrido cíclico de tus enemigos. Piensa que la mayoría de soldados visibles son un señuelo para delatar tu posición. Usa el rifle de francotirador o los prismáticos para otear el horizonte, memoriza a todos los vigías y luego escoge el blanco más seguro. Recuerda que si fallas el tiro o delatas tu posición, el enemigo se pondrá a cubierto y perderás tus referencias. En «Island Thunder» quien golpea primero no siempre lo hace dos veces…


4

FRANCOTIRADOR

5 **EL RIFLE DE PRECISIÓN** te permite deshacer guerrillas enteras desde gran distancia, pero su uso es más complejo de lo que parece. Cuando caminas o te arrastras, el punto de mira se abre para indicar la pérdida del objetivo. Por el contrario, si permaneces quieto (apuntando con el zoom), tu soldado fijará el blanco en unos segundos, dándote una línea de disparo óptima. Sin embargo, aún así puedes fallar, por lo que conviene mantener centrado el objetivo unos segundos adicionales para sincronizar tu respiración y pulso con el disparo.


5

Gestión de pelotones



LOS PELOTONES en «Ghost Recon: Island Thunder» deben ser grupos equilibrados, que contengan una variedad de roles suficiente como para resolver cualquier situación. Por ello, es conveniente que dispongas de dos francotiradores y dos hombres de cobertura entre los tres equipos. En algún necesitarás también un experto en demoliciones o un soldado que porte un lanzacohetes.

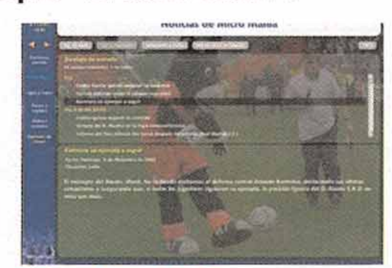


Championship Manager 4

GESTIONAR UN EQUIPO DE FÚTBOL no es fácil, pero si sigues estos consejos estarás un poco más cerca de tener tu propio "Dream Team".



■ **LA MORAL,** es un aspecto determinante. Para evitar que las estrellas "se pongan tristes", manténlos en la alineación titular.



■ **PARA MEJORAR** la eficacia de un jugador puedes enviar un comunicado a la prensa alabando o criticando su trabajo.



■ **EL PRESUPUESTO,** es sagrado. Si tienes una plantilla demasiado numerosa procura ceder a todos los jugadores que no necesites.



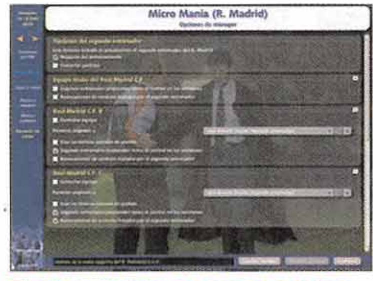
■ **EL EQUIPO FILIAL,** es una fuente importante de jugadores a buen precio. No dejes de revisar su alineación en busca promesas.



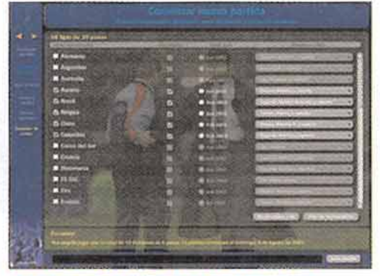
■ **LOS OJEADORES** te dan información muy valiosa. Utilízala con para no fichar a un jugador que no se corresponde con las necesidades del equipo.



■ **LAS NOTICIAS** también son importantes si quieres realizar fichajes. Consúltalas para descubrir que jugadores están descontentos en sus equipos.



■ **SI EL JUEGO RESULTA LENTO** quizá estás intentando abarcar demasiado. Puedes delegar las funciones más monótonas.



■ **SI PERSISTE LA LENTITUD** quizá tu equipo no está a la altura de lo demandado por el juego. Dedícate a una sola liga.

MSI
MICRO-STAR INTERNATIONAL

N.º 1 mundial en fabricación de tarjetas VGA

La VGA más poderosa del mundo...
FX5800

128MB DDR2
AGP 8X/TV-Out, DVI-I

· NVIDIA® GeForce™ FX 5800 GPU
· Cine FX permite complejos efectos cinematográficos
· Intellisample™ desarrolla suavizados sedosos y alta calidad de imagen
· Juegos más rápidos con arquitectura Cg
· Salida Dual VGA
· Optimizado y preparado para Microsoft™ DirectX® 9.0 y OpenGL® 1.4

"... MSI es la Nº 1 en fabricación de VGA en términos de unidades embarcadas en Taiwan ..."
de "Goldman Sachs Global Equity Research · 23 de Mayo de 2002"

Por favor, para más información: www.msi.com.tw

MSI
MICRO-STAR INTERNATIONAL

• Todas las funciones descritas anteriormente son opcionales para todos los productos MSI
• MSI es una marca registrada de Micro-Star Int'l Co., Ltd.
• Las especificaciones están sujetas a cambios sin previo aviso.
• Todas los nombres de marcas son marcas registradas de sus respectivos propietarios.
• La garantía no cubre cualquier configuración diferente a la especificación del producto original.

CIOCE
Tel.: 93-508 6500
Fax: 93-508 6501
www.cioce.es

DMI Computer
(VGA y servidores)
Tel.: 91-670 2848
Fax: 91-666 6264
www.dmi.es

MCR
Tel.: 91-440 0700
Fax: 91-304 9907
www.mcrinfoelectronic.com

Otelcom
Tel.: 91-329 1277
Fax: 91-329 5840
www.otelcom.com

Santa Bárbara
Tel.: 93-474 2909
Fax: 93-474 3750
www.santabarbara.es

ESTO TIENE TRUCO

¿Problemas? ¿Fases imposibles? ¿Enemigos demasiado duros? Si buscas soluciones improbables para los juegos más difíciles, usa un "camino alternativo" y utiliza las pequeñas ayudas, trucos y secretos que te ofrecemos aquí...

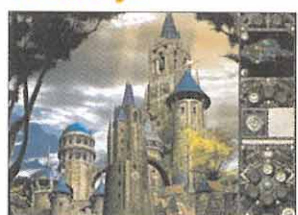
Civilization 3
Una civilización próspera



Para comenzar con 100.000 créditos de oro:

Nombra al lider como **"Leemur"**
Para evitar ataques:
Cuando otros imperios te pidan recursos, no aceptes la oferta, en su lugar selecciona **"Contra-oferta"** y después en **"Olvídalo"**. De este modo no tendrás que darles nada y no serás atacado.

Disciples 2: Dark Prophecy
Maneja la guerra a tu antojo



Durante el juego en cualquier momento pulsa la tecla **[ENTER]**, introduce el código deseado y vuelve a pulsar la tecla **[ENTER]**:

Givepeaceachance:
Paz con todas las naciones.
Badtothebone:
Guerra con todas las naciones.
Cometogether:
Unirse con todas las naciones.
Jump:
Aumenta experiencia en todas la unidades del equipo.
Stairwaytoheaven:
Subir de nivel todas las unidades del grupo.

La comunidad del Anillo
Dinero Infinito



Para conseguir algo de dinero fácil dirígete a las afueras de la aldea de **Hobbiton** por el camino al Este. situado sobre el final de los tocones que invocan los elfos encontrarás una casa.
Dentro de ella está una estantería con libros en la que se halla oculta una moneda de oro, que podrás recoger pulsando la tecla de **Acción**. Puedes salir de la casa y volver a entrar las veces que desees, y siempre, la moneda seguirá estando ahí.

Madden NFL 2003
Accede a algunos especiales



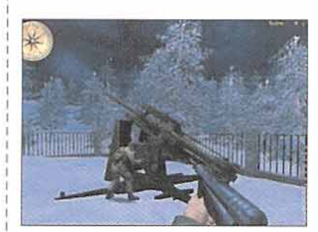
Puntos de creación limitados:

1. Dirígete al menú **"Rosters"** Ahora elige la opción de editar jugador y selecciona aquellos jugadores que desees que tengan la puntuación de **99**. Vete a sus atributos y auméntalo todo.

2. Animadoras y Público: Completa con éxito las **"Game Situation"** en el modo "**mini-campos**"

3. Las animadoras y los especiales del público estarán disponibles para ese equipo.
Tarjetas de animadoras y trucos del juego:
Consigue un nivel dorado en todos los partidos, tanto en los niveles All Pro, Pro como Rookie.

Medal Of Honor: Spearhead
Muévete con artes sobrenaturales



Para habilitar el modo trucos arranca el juego debes añadir en la ruta del acceso directo del juego:

+Set Developer 1 +Set ui_console 1 +Set Cheats 1 +Set Thereisnomonkey 1

Ahora, mientras estés jugando normalmente presiona la tecla **[º]** (izquierda del 1) o la tecla **[ñ]** para que aparezca la consola y poder introducir alguno de estos trucos:

Listinventory
Ver lista del inventario del jugador.
Tele X(cifra) Y(cifra) Z (cifra)
Teletransportar a la localización indicada.
Coord
Imprime la localización y ángulos.
Health
Repone la salud actual.
Kill
Mata al jugador.
Toggle CG_3rd_Person
Modo de cámara en tercera persona.

Truco del mes





ANNO 1503

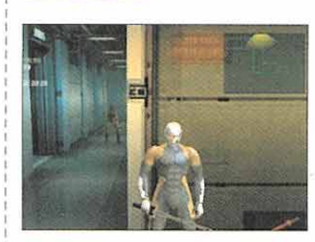
Edita con cualquier programa editor de texto, por ejemplo el Bloc de notas de Windows. El fichero "BGruppen" que se encuentra dentro del subdirectorio DATA donde hayas instalado el juego, su contenido debe ser similar a al de las líneas descritas a continuación:

Bedarfsgüter	
Id:	ALKOHOL
BauFirst:	INFRA_STUFE_1C
Preis:	700
Bonus:	5, STEPPE|PRAERIE|DSCHUNGEL
PreisLevel:	0,5,10

Puedes modificar el valor de "Preis" correspondiente al dinero por el valor que desees. Será el dinero que pagarán tus conquistadores en la taberna.

Nota: es recomendable que hagas una copia de seguridad del fichero antes de modificarlo para poder recuperarlo posteriormente y volver a la partida original.

Metal Gear Solid 2: Substance
Snake se hace invisible



Si acabas el juego con éxito la primera vez:

Obtendrás una **cámara digital**, (en el juego) que podrás utilizar para las próximas partidas que inicies con Solid Snake o Raiden.
Invisibilidad y otras ventajas:

Para conseguir ser invisible y munición ilimitada.
Primero hay que completar con éxito la fase **"THE TANKER"** tres veces, en los diferentes niveles de dificultad pero todos en la misma partida salvada. Una vez hecho esto se consigue **120** marcas de perro (**40** en cada dificultad.
Podemos dejar alguna sin recoger puesto que hay:

42 en muy fácil.
43 en fácil
48 en normal

Envíanos tus trucos

■ Si has descubierto algún truco y quieres que lo publiquemos envíanos un e-mail a codigosecreto@micromania.es o una carta a: CÓDIGO SECRETO. HOBBY PRESS, S.A MICROMANÍA C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid.



■ Si tu truco es seleccionado pasarás a formar parte del Tips & Tricks Team y recibirás una camiseta exclusiva.

NASCAR Thunder 2003
Decora tu coche



Chasis de Trueno:

Selecciona una carrera del **rayo** o del **trueno** en la pantalla de selección de modo. Debes de acabar todas las carreras disponibles para acceder a los diferentes chasis.
Nota: Los chasis aparecen de forma aleatoria.

Circuitos nocturnos:

Recorre la pista seleccionada en la dificultad **veterano** dentro del modo carrera. Si ganas conseguirás el modo alternativo de ese circuito.

Modos de color:

Para conseguir los diferentes esquemas de colores de cada piloto, debes seleccionar un corredor. A continuación selecciona cualquier circuito en el modo de carrera rápido de la dificultad **veterano. Ganando** la carrera desbloquearás un esquema de colores. Puedes conseguir más jugando a circuitos en el que haya carreras a diferentes horas del día (por ejemplo, Bristol día o noche).

O.R.B.
El control del Universo



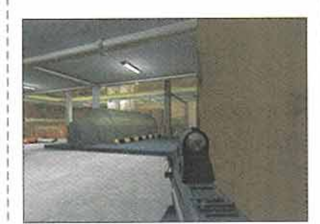
Dentro del juego, en cualquier momento, pulsa la tecla **[ENTER]** teclea uno de estos códigos. Se deben de tener en cuenta las mayúsculas y minúsculas. Después pulsa la tecla **[ENTER]** de nuevo para activar cualquiera de los trucos:

$WIN
Ganar la misión actual
$RU <NÚMERO>
Consigues el número indicado de recursos.
$SU <NÚMERO>
Consigues el número indicado de soporte.
$GET TECH
Descubrir todas las tecnologías en investigación.
$GET ALL TECHS
Descubrir todas las tecnologías.
$FOGOWAR ON
Activar la niebla de batalla.
$FOGOWAR OFF
Desactivar la niebla de batalla.

Platoon
Salud infinita

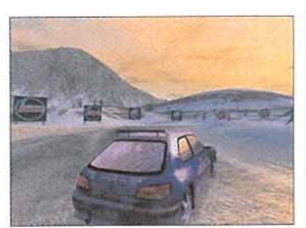
En lugar de coger una caja de medicinas y munición, salta **salta sobre ella**, de esa forma no desaparecerá y te curarás de todas maneras, puedes repetirlo cuantas veces sea necesario.

Rainbow Six 3: Raven Shield
Infíltrate sin peligro



Pulsa la tecla **[º]** durante el juego para acceder a la consola: Después, introduce uno de estos códigos correspondiente al truco que se indica a continuación:
BEHINDVIEW <0 Ó 1>
Modo de visión en tercera persona.
UNLOCK ALL
Permite elegir el nivel.
GHOST
Activa el modo vuelo.
WALK
Desactiva el modo.
FULLAMMO
Obtienes todo el armamento.
DEMOREC <FICHERO>
Te permite ver a la demo
STOPDEMO
Salir de la demo.
DEMOPLAY <FICHERO>
Acceso a la demo del juego.
GOD
Invencibilidad.
GODTEAM
Tu equipo será invencible.
GODTERRO
No podrán morir los terroristas.

Rallisport Challenge
Consigue más coches



Para conseguir el Citröen Xsara tienes que llegar el primero
en el **Rally Mediterráneo**

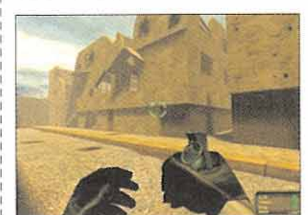
Obtener Nissan Micra:
En la **Copa Pro Rally,** si vences la prueba podrás utilizar desde ese momento este coche.

Obtener el Saab 9-3 Viggen
Tienes que vencer en **Koenig Unlimited**

Conseguir el Ford RS 200
Tienes que vencer en las carreras **Rallicross International**

Para el Audi Quattro SI, el Lancia Delta S4, el Metro ER4 y el Peugeot 205 TI6. Hay que consiguir **40.000** puntos.

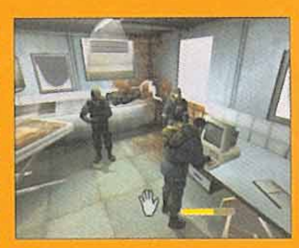
Shadow Force: Razor Unit
Siente el poder de la inmortalidad



Durante el juego presiona **[`]** para que aparezca la consola, ahora puedes introducir uno de los siguientes códigos y así obtener las distintas ventajas:
god
Activa el modo dios.
aidisableears
Los enemigos no te podrán oír.
aiDisableEyes
Tus enemigos no te ven.
aiGodMode
Los enemigos tienen activado el modo dios.

Truco del lector

THE THING
VENCE AL GRAN ENEMIGO



Para vencer al difícil gran enemigo del segundo nivel dirígete al garaje donde se encuentra.
Arregla el panel eléctrico que activa el portón, ahora vuelve hacia atrás y en el medio de la puerta grande podrás ver un espacio entre dos cajas.
Usando tu lanzagranadas en el modo primera persona, lanza una granada convencional o incendiaria por ese hueco. Evita la granada masiva ya que podría generar una explosión demasiado potente. Si "La cosa" gira la cabeza en tu dirección entonces es que le has alcanzado. Sigue lanzando granadas en su dirección hasta que empieze a arder, vuelve a la habitación de "La cosa" y podrás ver como muere, activa un interruptor que hay en el muro más alejado de la puerta. Si lo activas se abrirá y podrás verla, ten cuidado porque puede alcanzarte alguna vez al abrir esa puerta.

Enviado por:
Rodrigo Calzada Valero (Cáceres)

Unreal II
Trucos para todos los gustos



Durante el juego presiona **[º]** para abrir la consola y poder introducir los siguientes códigos:
BeMyMonkey Activa el modo de trucos
God
Habilita el modo dios
Invisible
Obtienes invisibilidad
Loaded
Consigues todas las armas
AllAmmo
Consigues armamento para todas las armas
GodEx(X)
Modo dios para el personaje seleccionado
FearMe
El enemigo te tendrá miedo
Ghost
Modo fantasma
Fly
Modo de vuelo
Amphibious
Podrás ir bajo el agua
Walk
Modo de andar normal
SloMo(#)
Activa un movimiento mas lento
SetJumpZ(#)
Salta la altura que introduzcas
ToggleInfiniteAmmo
Munición infinito
ToggleInvisibility
Activa invisibilidad
Teleport
Te tele transporta donde estés mirando
NextLevel
Avanzas al siguiente nivel
Open(*nombre del mapa*)
Abre el mapa seleccionado

LEEME.TXT

¿No sabes cómo resolver un puzzle? ¿Te gustaría saber algo sobre un juego que aún no ha salido? ¿Tu ordenador te está volviendo loco? Has llegado al sitio perfecto: la comunidad de los jugadores de altura.

El club de la aventura


El Gran Tarkilmar

Buenas nuevas

Hace unos meses, los aventureros nos enteramos del cierre de Cryo, la única distribuidora especializada en aventuras. Cuando todo parecía perdido, ha saltado la sorpresa: Dreamcatcher, distribuidora de Cryo en Estados Unidos, ha comprado la compañía y ha creado un sello llamado The Adventure Company, que no sólo publicará las aventuras que Cryo tenía en producción, como «Salammbô» o «Thorgal», sino que también nos traerá aventuras americanas, como «The Cristal Key 2» o «Riddle of the Sphinx 2», dobladas al castellano. Esta valiente apuesta merece todo el apoyo de los aventureros así que, parafraseando a un conocido héroe muy popular en estos tiempos: "Dreamcatcher, cuenta con mi espada..."

AGE OF EMPIRES
ESTRATEGIA

Cuestión de velocidad



@ Soy un forofo de la serie «Age of Empires». Tengo un Pentium a 200 Mhz, y he oído que hay programas que trucan el procesador. ¿Me recomendáis usar esos programas? Si no, ¿cómo puedo mejorar mi Pc sin comprar uno nuevo?

Pablo Arriaga

Acelerar un procesador como el tuyo no depende de ningún programa, sino que basta con modificar la posición de unos "jumpers" en la placa madre. De todas formas, esa operación, conocida como "overclocking", te permitiría acelerar tu procesador hasta los 233 ó 250 Mhz y, con toda seguridad, quemar todo tu sistema. Sintiéndolo mucho, actualizarte para jugar a los títulos actuales es imposible. Tendrás que rascarte el bolsillo.

ALFRED HITCHCOCK. EL CORTE FINAL
AVENTURA

El espantapájaros

@ Estoy jugando a la aventura «Hitchcock» y llega un momento en el que no sé seguir. En la habitación "Psicosis" en el ventilador no se qué hacer. Además cuando estoy en la playa con el espantapájaros no actúa el protagonista ni se qué elemento de la mochila utilizar.

Luis A. Rodríguez



En la habitación del ventilador tienes que examinar la repisa y coger la lima de uñas. Úsala para serrar una de las aspas del ventilador. Echa un vistazo, y descubrirás una cámara escondida. El espantapájaros sólo es útil cuando Alicia se haya caído al agua. Usa la sierra que hay en la choza, junto al cementerio, para cortar uno de los brazos y obtener un palo con el que rescatar a Alicia.

BALDUR'S GATE
ROL

Entrada a la ciudad

@ Tras haber cumplido con aparente éxito la mayoría de las tareas en las que se solicitaba ayuda por los diferentes personajes con los que me he ido encontrando y haber estado en todas las pantallas, me encuentro con que un soldado me impide la entrada a la ciudad poniendo como excusa que hay demasiados bandidos. Me he encargado de eliminar un número de bandidos considerable de los caminos por lo que deduzco que hay algo que no he hecho para que se me permita la entrada.

GUETE



En principio la única condición para entrar en la ciudad de Baldur's Gate es pagar una cuota de seis monedas. Te sugerimos

Microencuesta

¿Es preferible probar la demo antes de comprar?

Está claro, aunque algunas demos resultan un tanto egañosas –o todo un desengaño–, la mayoría coincide con un 82% en que una demo es la manera más segura de adivinar si un juego nos acabará convenciendo. Por otra parte, un 18% opináis que muchas veces las demos no representan el juego final y que, en consecuencia, han de complementarse con más información para tener claro si el juego interesa o no.

El próximo mes:

Cuando un videojuego de éxito pasa a precio de bolsillo, a menudo, las ventas suben sustancialmente. ¿Crees que los juegos deberían bajar de precio antes de quedar obsoletos?

1. Sí, la compra masiva compensaría la reducción de ingresos por unidad y el juego estaría en el mercado más tiempo.

2. No si se trata de un juego de éxito, porque no podrían equipararse a otros de menor calidad y afectaría al mercado.

Curiosidades

No crucéis los rayos



Muchos aficionados a los videojuegos son también muy cinéfilos, como podéis deducir de esta instantánea tomada en una partida de «Quake III Arena». Al menos fieles seguidores de la obra más conocida de Ivan Reitman "Cazafantasmas". Ya sabéis... basta que alguien advierta de no se deben cruzar los rayos para que todos dejen el combate y se pongan a la faena.

Enseñar los dientes



No todas las curiosidades que os enseñamos salen de Internet. Esta nos la encontramos jugando con la cámara libre de «Raven Shield», y demuestra hasta qué punto se le concede importancia a la dentadura de los personajes cuando se diseña un juego... Pero lo más sorprendente es la higiene bucal del "terroristas"; ni una sola caries, ni un solo empaste.

¿Quieres formar parte de nuestra comunidad?

■ Participa en las secciones de La Comunidad, enviando tu aportación por e-mail a lacomunidad@micromania.es o por carta a Hobby Press, S.A. Micromanía, LA COMUNIDAD C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid



■ No olvides indicar tus datos personales. Entrarás en el sorteo de 25 camisetas exclusivas de Micromanía.

que resuelvas las misiones que hay por los alrededores, en concreto la infestación de ankhegs y la de los tres pescadores que se quejan de una sacerdotisa de Umberlee, que se encuentra al norte. Tal vez sea eso lo que te falta para que el juego te permita entrar en la ciudad.

La vida eterna



@ ¿Conocéis algún truco de inmortalidad?

Jose M. Espinosa García

No podemos ofrecerte la inmortalidad, pero sí algo bastante parecido. Edita el archivo Baldur.ini que hay en el directorio del juego. Añade la línea "Cheats=1" debajo del encabezado "[Game Options]". Guarda los cambios e inicia el juego.

Pulsa Ctrl+Tab y escribe (respetando mayúsculas y minúsculas) CLUAConsole:EnableCheatKeys(). Pulsa Intro y vuelve a pulsar Ctrl+Tab. A partir de ahora, puedes colocar el puntero sobre un personaje y pulsar Ctrl+R para curarlo instantáneamente.

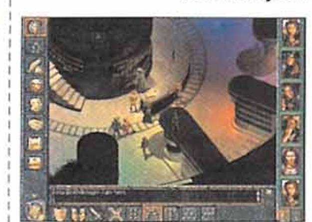
BALDUR'S GATE 2

■ ROL

Hechizos a go go

@ Soy un incondicional de «Baldur´s Gate 2»y siempre he preferido jugar con un lanza-conjuros. ¿Hay algún truco que permita lanzar todos los hechizos un número ilimitado de veces, o algo parecido?

Jesus Sanjuan



No hay tal truco, pero puedes usar uno para obtener objetos que harán más poderoso a tu lanzaconjuros. Edita el archivo Baldur.ini en el directorio del juego. Añade la línea "Cheats=1" debajo del encabezado "[Game Options]". Guarda los cambios e inicia el juego. Pulsa Ctrl+Tab y escribe (respetando mayúsculas y minúsculas) CLUAConsole:CreateItem("AMUL16"). Pulsa Intro y vuelve a pulsar Ctrl+Tab.

Repite el proceso cambiando AMUL16 por RING08, CLCK15, CLCK16, CLCK17 o BOOK06.

Pasatiempos 1



¿Qué oponentes de «Neverwinter Nights» atacan a nuestra protagonista en esta captura?

A) Gigantes de Fuego.
B) Elementales.
C) Demonios de Baal.
D) Espectros.

BROKEN SWORD III

■ AVENTURA

Malditos retrasos...

@ LLevo leyendo desde hace meses que «Broken Sword III» saldría este año, pero a la marcha que va ni se sabe cuando saldrá. Lo mismo pasa con «Gabriel Knight IV». Además, no consigo confirmar en ningún sitio si van a salir traducidos ¿Sabéis algo?

Alejandro Irisarri



«Broken Sword » marcha a buen ritmo, lo que ocurre es que el proyecto se ha complicado más de lo previsto en principio. Revolution, los autores del juego, quieren volver a colocar las aventuras en lo más alto y han declarado que van a "revolucionar", valga la redundancia, el género. Su salida está prevista para principios del 2004, por supuesto, traducido, pero ya se sabe que con esto de las fechas es bastante difícil acertar; en todo caso la aventura tiene muy buena pinta y a lo mejor hasta la espera merece la pena.

En cuanto a «Gabriel Knight IV» la creadora de la saga, Jane Jensen, tiene argumento para una cuarta y una quinta parte, pero Sierra no se decide a sacarlos adelante, así que, al menos por el momento, el juego oficialmente no existe...

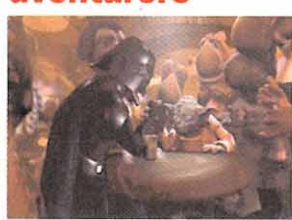
Pasatiempos 2



Hay muchos juegos de rol que se parecen entre sí. ¿Sabrías decirnos el título del juego que aparece en esta pantalla?

A) Lionheart
B) Icewind Dale 2
C) Baldur's Gate 2

¿Minardi o Renault?



Ante el éxito de Fernando Alonso, los apasionados a la Fórmula 1 no han podido esperar y con los editores no oficiales ya han hecho desaparecer el nombre de la escudería Minardi para sustituirlo por Renault y así ajustar el contexto de «Grand Prix 4» a la esperanzadora temporada 2003. Sólo falta que los manitas de la edición de texturas se pongan manos a la obra.

El Oscar aventurero

Los aficionados a los videojuegos sabemos que sus creadores están a la altura de los de Hollywood. Chance Thomas, compositor de bandas sonoras como «Quest for Glory V», lo ha demostrado. El cortometraje: "The ChubbChubbs!", al que ha puesto música, ha ganado el Oscar al Mejor Corto de Animación. Podéis encontrarlo entre los extras del DVD "Men in Black II".

Lenguas de trapo

"Hace cinco años, cuando me preguntaban lo que hacía, y decía que estaba en la industria del videojuego, me respondían "Ja, ja, ¿en serio?". Hoy, en la misma situación, me dicen: "¡Vaya! ¿Y qué haces? ¿Puedes conseguirme una copia?"

Bill Roper, vice-presidente de Blizzard Entertainment

"En «Sims Online», intentamos que los jugadores de línea dura tengan un incentivo para entretener a los más novatos –el 98% restante– en lugar de matarlos eficientemente."

Will Wright, fundador de Maxis y creador de Los Sims

"En «Devastation» puedes prestar atención al argumento, o bien reventarlo todo a tu paso si lo prefieres."

Vic DeLeon, productor de «Devastation»

"Quitamos las torres gemelas de «Deus Ex» porque requerían demasiada memoria. Uno de los diseñadores propuso un atentado terrorista como excusa argumental. (Eso fue antes del 11/9)."

Bill Money, responsable de «Deus Ex 2»

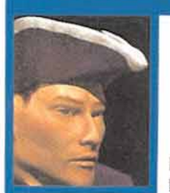
"Aunque tengo muy poco tiempo para los videojuegos, debo reconocer que soy bastante bueno en el juego que patrocino."

Colin McRae, piloto de WRC

"Algunas personas protestaron por usar palabrotas en «The Longest Journey». Me gusta forzar los límites. En la segunda parte habrá menos palabrotas y más sexo."

Ragnar Tornquist, creador de «The Longest Journey»

Escuela de estrategas


El Miliciano Partizano

Pyro, imparables

Qué tendrán estos chicos, que convierten en un éxito automático cada uno de sus programas? Acechando, a la espera del ya muy próximo «Commandos 3», y desde la mismísima salida del espléndido «Praetorians», la mayor parte de la comunidad nacional de jugadores se dedica a quemar foros de noticias y tablones de anuncios cantando las no pocas excelencias de este programa, lo que incluye el buzón de vuestro seguro servidor. Y es que no sólo de campañas publicitarias vive el "software"; una producción impecable y su desarrollo tremendamente adictivo han conquistado discos los duros a una velocidad de vértigo en todo el mundo. Con cada nuevo juego, estos señores corroboran que "Commandos" no fue un afortunado golpe de buena suerte. Ahora la cuestión es; ¿serán capaces de mantener la línea de éxitos más allá de «Commandos 3»? Yo, apuesto que sí.

C&C: GENERALS
ESTRATEGIA

Evitar la intro



@ Me resulta bastante molesto tener que saltar el vídeo de introducción cada vez que inicio el juego. Además, el menú con acción por detrás también acaba cansando. ¿Hay alguna forma de eliminarlos?

Guillermo R.

Para que al cargar el juego sólo aparezcan las opciones de menú, pulsa con el botón derecho del ratón sobre el acceso directo al juego y al final de la línea de ejecución añade la sentencia "-noshellmap –nologo" (sin comillas).

DEADLY DOZEN
ACCIÓN

Ralentizaciones

@ He adquirido hace poco «Deadly Dozen: Pacific Theater», y tengo algunos problemas que no he sido capaz de resolver. El juego se instala correctamente. Al ejecutarlo, una vez cargada la campaña (también tarda horrores en cargar) el desarrollo del juego se produce de forma ralentizada, a saltos. Por momentos también se bloquea, llegando a reiniciarse el equipo en algunos casos. Cumplo los requisitos que pide el juego, ya que tengo un Athlon a 900 MHz, 128 MB RAM, una nVidia GeForce 2 MX 400 a 32 MB y los DirectX 8.1, con los "Detonators" instalados. Un saludo y gracias por adelantado.

Michael Pépez



Cumples los requisitos, sí, pero tu equipo está justo en el límite y es normal que experimentes ralentizaciones durante la partida. Para ir más tranquilo, necesitarías una tarjeta más potente, y algo más de memoria RAM. Te ayudaría a resolver en parte el problema, entrar en la configuración gráfica del juego, y reducir las opciones para ganar algo de velocidad. Ya que estamos, puedes descargar un parche que te actualizará la versión a la 2.35, y que soluciona varios problemas menores, entre otros el del bloqueo. La dirección es http://www.n-fusion.com/dd2downloads.html.

DEMOS Y MÁS
ESTRATEGIA

Curvas de aprendizaje



@ En los últimos CDs de la revista habéis incluido las "demos" de varios juegos de estrategia pero no sé cuál de ellos comprarme. El único juego de estrategia que tengo es «Commandos». Los juegos de este tipo no se me dan muy bien, al contrario que los de acción, y quiero que me aconsejéis el que creáis más accesible para novatos en este género, porque supongo que si le gustan a tanta gente algo tienen que tener y estoy harto de que se me resistan. ¿Cuál me recomendáis de estos cuatro: «Warcraft III», «Gladiators», «Praetorians» o «Age Of Mythology»?

Roberto Pinto

De los cuatro títulos que te interesan, y basándome tanto en la facilidad de aproximación, la curva de aprendizaje como en la calidad del producto, me decidiría por «Praetorians» o «Warcraft III», en ese orden y aunque la calidad de los otros dos es innegable. En ambos casos, los manuales y tutoriales te permitirán hacerte con las bases del juego en un santiamén. Con todo, permíteme a mí una pregunta: ¿«Commandos» te resultó fácil? Si la respuesta es sí, no tienes nada que temer.

DRIVERS ERRÓNEOS
HARDWARE

Actualizar a detonator 43.45

@ La instalación de los drivers Detonator XP 41.09 no me dio ningún problema, pero a partir de ese momento al iniciar algunos juegos me cambia la resolución y luego no puedo ajustarla de ningún modo en los menús del programa. Tengo Windows 98 y una tarjeta TNT2 de nVidia.

Benito Gómez

Actualiza los controladores Detonator a la versión 43.45, y asegúrate de descargar la versión para Windows98/Me. Verás que esta nueva versión tiene un menú de control más intuitivo gracias a una utilidad en la barra de herramientas, y podrás ajustar la configuración de Direct3D/OpenGL, así como las resoluciones y sus frecuencias de refresco. Es importante que primero desinstales los controladores actuales desde "Agregar o quitar programas". Tras reiniciar, debes instalar la tarjeta gráfica PCI estándar. Luego ya podrás iniciar el ejecutable de instalación de los drivers.

Quién es quién



Tim y Chris Stamper: El dúo maravilla

EN 1981, Chris Stamper comienza su carrera en el sector de los videojuegos con un trabajo de verano reparando máquinas de «Space Invaders», embarcando de paso a su hermano menor en la empresa. Ambos se interesan por las posibilidades del ZX Spectrum de Sinclair.

FUNDANDO ENTRE LOS DOS la compañía Ultimate, no tardan en darse a conocer gracias a una serie de éxitos como «Atic Atac», "Jet Pac" y «Sabre Wulf», primera aparición del que será su personaje emblema, Sabreman.

POCO DESPUÉS, REVOLUCIONAN la industria de los 8 bits creando la técnica Filmation para «Alien 8» y «Knight Lore», que simulaba una perspectiva isométrica 3D dentro de una base de "sprites". La evolución, Filmation 2, añade un "scroll" que los reafirma con «Nightshade» y «Gunfright».

EN 1985, los hermanos Stamper deciden ampliar horizontes y dedicar sus esfuerzos a la consola NES, la 8 bits de Nintendo.

ULTIMATE DESAPARECE, y en su lugar se forma Rare, creando más de 60 títulos para NES. Juegos como «Battletoads» y «Marble Madness» identifican a Rare como garantía de calidad.

A PRINCIPIOS DE LOS 90, las cosas se detienen un poco para los Stamper, mientras desarrollan una plataforma que permite exportar gráficos de alta resolución al sistema de 16 bits de SNES. «Donkey Kong Country» y «Killer Instinct» surgen de esta iniciativa, vendiendo el primero más de 8 millones de copias.

PASAN DE LOS "SPRITES" A LAS 3D en 1996 con la salida de Nintendo64, para la que desarrollan tres de sus éxitos más rotundos: «GoldenEye 007», «Banjo Kazooie» y «Perfect Dark».

EN LA ACTUALIDAD, un acuerdo con Microsoft rompe el de exclusividad con Nintendo. Se esperan cinco títulos de Rare hasta el 2004. Entre ellos «Perfect Dark Zero» para Xbox.

EUROFIGHTER TYPHOON

SIMULADOR DE VUELO

Consejos de compra

¿Me recomendaríais el «Eurofighter Typhoon» como primer simulador de vuelo? Nunca he probado un juego de este tipo pero me gustan los juegos de reactores. ¿Hay otras opciones asequibles para "novatos" como yo?

César Ortiz



Como simulador "puro", «Eurofigter Typhoon» no tiene mucho que hacer, hay otras alternativas mucho más realistas, pero para un jugador con poca experiencia volando puede ser una buena opción. No requiere de experiencia previa y las físicas de vuelo son bastante "arcade" por lo que se pueden hacer maniobras imposibles. Como pega, hay que decir que sólo se puede pilotar un tipo de avión... Otra buena opción sería que probaras «Combat Flight Simulator 3» que sigue la misma línea de simulador asequible a todos los públicos y además proporciona muchos más aviones (reactores y de hélice).

Pasatiempos 3

Prueba de fuego a tus conocimientos sobre los circuitos más famosos del automovilismo. ¿En qué mítico trazado está corriendo el coche de esta imagen? La única pista es el mapa del circuito.

A) Imola

B) Montecarlo

C) Monza

D) Circuito Ricardo Tormo



FABLE Y BC

ROL

Conversiones a PC



Tengo una pequeña duda sobre el lanzamiento de un fabuloso juego, bueno, de dos juegos. ¿Va a salir para PC el Fable y BC de XBox?

Ramón Polo Beristain

Malas noticias, Ramón, porque los dos juegos que citas no están anunciados, por el momento, para ser convertidos a PC. Date cuenta de que Microsoft necesita títulos exclusivos para su consola, que no se puedan jugar en ninguna otra parte.

FALLOUT

ROL

El líder mutante

He destruido la base de mutantes, pero hay un objetivo que no sé cumplir. No se como destruir al líder mutante... ¡porque no sé donde está!

Schattenjäger

Para enfrentarte cara a cara con el líder mutante, lo que debes hacer es bajar al tercer nivel de la catedral y seguir el corredor al que sales después de bajar del ascensor. Al final del corredor, debes girar a la derecha y seguir avanzando hasta un corredor que se dirige al norte. Si vas por ahí, lo encontrarás.



Elegidos para la gloria



SE HA PUESTO EN MARCHA, como ya informábamos en números anteriores, el campeonato oficial de «FIFA 2003» organizado por EA Sports y Marca.com en la página http://www.marca.com/fifa2003/. Se han recibido miles de inscripciones y ahora será la organización la encargada de distribuir a los jugadores en grupos para luego entrar en las clasificatorias. Nosotros ya nos hemos apuntado para seguir muy de cerca el campeonato.



NO ES NINGUNA EXAGERACIÓN exageración que «Neverwinter Nights» ha supuesto una verdadera revolución en lo referente a juegos de rol. Al menos, para los creadores de Neverwinter Vault, uno de los mayores recursos en la Red dedicados a este juego. En su web podemos descargar una inmensa cantidad de módulos y escenarios, cursos de modelado y diseño de aventuras, y "scripts". Para sacar aún más juego al popular título de Bioware, visitad sin falta http://nwvault.ign.com/index2.shtml.



LA CAMPAÑA DEL I-KUIVE Karunel Hagensray hace un llamamiento a todos los jugadores hispanos que aguardan al juego multijugador masivo de ambientación futurista «EVE: The Second Genesis». La página de reunión es http://www.eve-hispano.com y cuenta con un foro en el que los jugadores pueden reunirse para intercambiar impresiones y concertar encuentros online. Y es que como suele decirse por ahí, la unión hace la fuerza...

Pasatiempos 4

1. ¿Cuál de estos títulos fue una expansión de «Red Alert»?
A) The Aftermath.
B) Yuri's Revenge.
C) Team Arena.

2. ¿Cuál de estos juegos no usaba un motor 3D verdadero?
A) Doom.
B) Quake.
C) Half-Life.

3. Un sprite es el conjunto de pixels que forman un personaje.
A) Verdadero.
B) Falso.

4. ¿Qué vista usó el primer juego de la serie FIFA?
A) Cenital.
B) Subjetiva.
C) Isométrica.

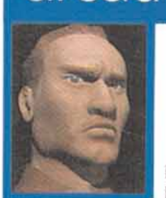
Maníacos del calabozo

Schmendrick

Dificultad ajustable

En las opciones de configuración de «Icewind Dale 2». Se puede ajustar la dificultad del juego en cualquier momento, antes y durante la partida. La teoría es que, si te encuentras con un combate demasiado duro, puedes rebajar la dificultad cuando lo desees para superar el escollo. Algunos opinan que esto es un fallo inexcusable, porque el juego debería ser capaz de ajustar su dificultad automáticamente. Esta última fórmula es aparentemente la más deseable. Sin embargo, a mí me parece que permitir el ajuste de dificultad es la mejor solución. Personalmente, no me haría ninguna gracia que el programa decidiese por su cuenta y riesgo que soy un "paquete" y que, en consecuencia, debe rebajar su dificultad para permitirme seguir adelante y tampoco que se creyera que soy un as. Prefiero ser yo el que se dé por vencido y que dejen en mis manos la decisión de rebajar o no la dificultad. Dar la última palabra a los jugadores nunca puede ser, a mi juicio, una mala idea.

Zona arcade



El Agente Ryan

¿Funcionará?

Los juegos de acción es lo que tienen… son espectaculares, muestran gráficos y sonidos impactantes, pero exigen ordenadores muy potentes. Nada que no sepamos. Es por ello que, a raíz de la carta remitida por un lector me gustaría apelar a los derechos del comprador de videojuegos. Son muchos los que prefieren las consolas por su compatibilidad absoluta, pero también son muchos los que prefieren el PC y no entienden su funcionamiento (ni falta que les hace). Ante la duda, todo comprador indeciso debe asesorarse preguntando al vendedor una y mil veces si hace falta, llevar una chuleta con las características del sistema, leer los requisitos mínimos o cambiar de tienda si no es bien atendido. Aunque desde aquí intentamos resolver problemas de toda clase, lo mejor es, precisamente, prevenir que sucedan. Antes de comprar hay que asegurarse de que vamos a poder disfrutar el producto.

FIFA 2003
DEPORTIVOS

Dispositivo de control

No puedo configurar mi gamepad Logitech Wingman Action de 8 botones para el juego ¿cómo pongo el espacio para acceder al "Freestyle" en el pad? También me gustaría conocer las combinaciones para hacer regates y otras florituras.

Raúl González



No tienes que asignar ninguna tecla para el control "Freestyle", sino que debes utilizar la palanca analógica de tu gamepad. Entra en el panel de control de tu dispositivo Wingman y selecciona el modo digital. Luego, en el juego, verás que con el D-Pad controlas el movimiento del jugador y con la palanca analógica realizarás el autopase en carrera y las jugadas avanzadas de los jugadores estrella, como el giro de Zidane o la bicicleta de Davids. Otra forma de comprobar que la palanca analógica controla el "Freestyle" son los lanzamientos de falta, porque con ella moverás el cursor de impacto.

FINAL FANTASY
ROL

Las Joyas de Squall

Me gustaría pediros que me dijeseis dónde comprar merchandising de Final Fantasy VIII, concretamente el anillo y el colgante de Squall. Me da igual si me decís direcciones de Internet o teléfonos de tiendas que se dediquen a la venta de merchandising.

Abraham Orihuela Mayor

Nosotros lo hemos encontrado, y a buen precio, por cierto, en http://www.ebay.com. Es una página de subastas, así que si no lo encuentras la primera vez que la visites, prueba en otra ocasión, porque las ofertas se renuevan a diario.

FLIGHT SIMULATOR 2002
SIMULADOR DE VUELO

Más aeropuertos

Me gustaría saber si hay alguna expansión para «Microsoft Flight Simulator 2002» que añada nuevos aeropuertos españoles al juego o al menos mejoras gráficas.

Luis Garrido



La oferta comercial no es muy amplia en este aspecto y por desgracia para nuestros aeropuertos no hay nada. Donde sí que puedes conseguir lo que buscas es en Internet. Las mejoras a la saga Flight Simulator son multitud en cuanto hagas una búsqueda con Google por ejemplo.

JERUSALEM
AVENTURA

El Santo Sepulcro

¿Alguien me puede ayudar a entrar en la Iglesia del Santo Sepulcro? Es que Palamede no me hace caso...

Bea P. E.



Tienes que convencer al sacerdote de que Adrian Blake es un buen chico. Para ello habla con los cristianos que están tirando monedas de oro en el círculo, y diles que se las den a los mendigos. Sólo lo harán cuando se ponga el sol, así que usa tus monedas de cobre para lanzarlas sobre las de oro, y sacarlas del círculo. Conmovido por tu buena acción, Palamede te dejará entrar en el recinto sagrado.

MEDAL OF HONOR
ACCIÓN

Salidas al escritorio



Tengo un AMD XP 1600+ con 256 de RAM y tarjeta gráfica GeForce 2 MX 400 en un Windows XP. El problema es que el juego se cuelga y me devuelve al escritorio o me reinicia el sistema. He instalado los últimos Detonador e incluso he cambiado el disipador del micro y sigue pasando…

Raúl Gómez Nevado

Cambiar el disipador no siempre es sinónimo de solución. Si la temperatura interna de la caja es excesiva, el ventilador del procesador acabará por resultar poco efectivo. Comprueba los parámetros de tu bios. Si la caja está a 30º ó más, deberás pensar en incorporar ventiladores adicionales que mejoren el flujo /extracción de aire.

A debate

Los parches suelen mejorar el rendimiento de los juegos. ¿Estás a favor de los parches o crees que deberían evitarse con pruebas de producto más exhaustivas?

El tema de los parches ha removido conciencias entre nuestros lectores. Una inmensa mayoría mantiene la opinión de que si un juego está bien realizado no necesita nada más. Sin embargo siempre hay voces disconformes como por ejemplo Oscar Dávila. Este ovetense dice que los parches son la única forma de mantener actualizado el juego, añadiendo soporte para nuevas tarjetas gráficas o ampliando número de armas, misiones, etc. Ricardo Lagos va más lejos al asegurar que prefiere tener un juego "sin pulir" si eso quiere decir que lo tiene antes. Ya habrá tiempo de corregir errores a base de parches... En el extremo contrario está Losada que cree que las prisas no son buenas para nada y menos para sacar juegos. Así salen títulos que se cuelgan y que rebosan "bugs", fallos que podrían solucionarse con más pruebas previas. El colofón al debate lo pone Daniel Ruiz que afirma, no sin razón, que los parches suelen estar en Internet y que, por su enorme tamaño en megas, no todo el mundo puede descargárselos favoreciendo a los jugadores con líneas de banda ancha en detrimento de los que tienen una conexión más modesta. Nosotros iríamos más lejos: ¿y los que no tienen Internet?

El parche pule aspectos del mo…
algunas unidades en el juego.
Link: Descarga aquí...
Tiempo de descarga
Tamaño: 10Mb
Modem (28.8 Kbit): 56 Minutos
Módem (56 Kbit): 31 Minutos
ISDN (64 Kbit): 24 Minutos

Para el mes que viene: A menudo se lanzan al mercado de PC conversiones de juegos procedentes de consola, cuya adaptación rara vez aprovecha la potencia gráfica de los equipos modernos. ¿Merece la pena esperar una conversión de PC dedicada, aun a riesgo de que el juego quede desfasado?

MEMORIA DDR
HARDWARE

¿A 266 O 400 MHZ?

Os escribo porque he visto que en la sección "PC a la última", del mes de Marzo habéis seleccionado la placa base de Asus P4G8X Deluxe junto a dos módulos de memoria DDR 400Mhz de 512 Mb. Pues bien, ésta es justo la configuración que yo había elegido para montar en mi nuevo PC, sin embargo he visto en la web de Asus que esta placa base funciona como máximo con memoria DDR a 266 Mhz. Cierto es que puede funcionar con memoria de 400 Mhz, pero ¿para qué pagar ese extra de dinero en memoria DDR 400 si la placa no va a sacar todo el rendimiento de ella?

David Fernández

En efecto, el chipset Intel E7205, hasta ahora el máximo exponente para plataforma Pentium4, sólo admite memoria a 266 MHz como máximo, debido a que es preferible que el sistema funcione de forma síncrona, es decir, con el FSB a 133 MHz y la memoria también a 133 Mhz (266 MHz por tratarse de DDR). No obstante, no está demás adquirir ya los módulos a 400 MHz, porque es posible que en el futuro se desarrolle un chipset que admita que el FSB de la placa funcione a 200 MHz. Además, te recomendamos que compres módulos con los chips de marca (Kingston, Infineon) para que puedas poner los "timings" de memoria más agresivos, especialmente el CL (CAS Delay) a 2.0 en lugar de 2.5, lo que sí se traduce en un notable incremento de prestaciones.

MORTADELO Y FILEMÓN
AVENTURA

¿Primera o segunda parte?



Hola Micromanía: Soy una fanática de las aventuras 2D, y hace poco tiempo me compre los juegos de Mortadelo y Filemón «Operación Moscú» y «El Escarabajo de Cleopatra». Instalé el primero, me lo pasé e instalé el segundo, y cuando lo intento ejecutar, la intro me explica la segunda aventura, pero se me ejecuta empezando en la primera. ¿Es un error mío, o se trata de la compañía?

Seddy

Si instalas «Operación Moscú» y «El Escarabajo de Cleopatra» en el mismo ordenador, se abre un tercer juego, «La Sexta Secta». Para jugar correctamente, tienes que instalar «Operación Moscú» en primer lugar, luego «El Escarabajo...», y empezar a jugar con «Operación...». Si sólo quieres jugar a la segunda parte, desinstala por completo la primera, borrando las carpetas que queden manualmente, y las entradas en el registro de Windows, si existen, e instala sólo «El Escarabajo...».

EL ESPONTÁNEO

"En «Generals», no tengo nada contra los GLA, en serio. ...Yo sólo quiero aplastarlos."

Rafa Martínez (Madrid)

¿Quieres ser nuestro Espontáneo? Manda tu foto y tu frase a cualquiera de las direcciones de esta sección.

NBA LIVE 2003
DEPORTIVOS

El último parche

He usado la actualización del programa, pero me lleva a la página web del juego y no consigo bajarme el parche.

Anónimo

En la página de actualización verás un icono "check patch", que primero instala una aplicación de EA Sports, por lo que tendrás que seleccionar "sí" cuando Explorer te pregunte si quieres instalar el programa. Una vez completado este paso, el parche se descarga e instala automáticamente y cuando se haya finalizado el proceso verás el mensaje "patch installed".

OPERATION FLASHPOINT
ACCIÓN

Guerra de las Malvinas



Soy un fanático de este juego y he leído en internet que unos programadores argentinos van a sacar un Mod basado en la guerra de las Malvinas. Me gustaría que me dijerais cuándo estará disponible o si se ya se puede descargar de algún sitio.

Sergio Zamarro

Aquí tienes los resultados de nuestra "búsqueda y captura"... "http://malvinas.cazadoresdemonte.com.ar/". En esa dirección encontrarás la beta del mod que nos comentas.

Locos del volante

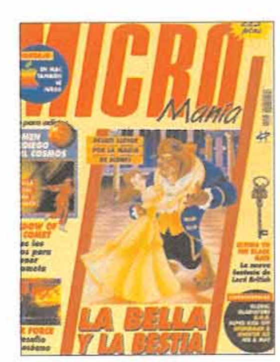


Warrior

Un "crack" de Asturias

La tercera posición brillantemente lograda por Fernando Alonso en el Gran Premio de Malasia viene a confirmar lo que ya sabíamos los fanáticos de la Fórmula 1. Ahora, al volante de un monoplaza competitivo, nuestro piloto ha demostrado a los escépticos que tiene técnica, nervios de acero y madera de campeón y, ya de paso, que esta categoría sí tiene una gran afición en España, y no digamos ya entre los jugones de «Grand Prix 4» y «F1 2002». Precisamente para el simulador de Geoff Crammond ya están disponibles, en algunas páginas: (http://carsetcreator.grandprix-x.com) editores no oficiales de las escuderías, pilotos, texturas y valores de potencia y fiabilidad de los monoplazas para que podáis adaptar los datos a la temporada 2003 y así conceder a Fernando Alonso las mismas posibilidades, que son muchas, en vuestra particular campeonato mundial de Fórmula 1. Toda una tentación para empujar, desde nuestros PC, el éxito que está logrando nuestro piloto.

Hace 10 años



En la portada del número 62 de Micromanía os presentábamos una imagen fácilmente reconocible «La Bella y La Bestia». Disney llevaba su magia a los videojuegos en diversas plataformas con uno de sus bombazos cinematográficos de aquel 1993. Asistíamos también a la nueva entrega de una de las series del género de aventura, –con su exclusivo toque de los "thrillers" policíacos– de mayor éxito: «Carmen San Diego». Esta vez en un viaje espacial contra el crimen.

Nuestro reportaje del mes demostraba que el "Mac" también era entonces una plataforma muy capaz de ofrecer entretenimiento con videojuegos. Presentábamos los principales títulos disponibles para la plataforma de Apple.

Entre las novedades, hacía su aparición el que fue uno de los simuladores navales más prestigiosos de su tiempo; «Task Force». ¿Cómo olvidar las horas que disfrutamos los aficionados al rol con «Ultima VII»?. Fue una de los mejores de la serie que popularizó el carismático Lord British, y que en el número 62 aparecía comentado. En nuestro apartado de consolas, dábamos un repaso a las novedades incluyendo el magnífico «Global Gladiators», y otros como «B.O.B.» «Super Kick Off», «Spiderman & Sinister Six» y «Joe and Mac».

El juego del mes



Elige de entre los juegos comentados en la sección de reviews tu juego favorito en este número de Micromanía y envíanos un e-mail al buzón de la comunidad.

Este mes la redacción de Micromanía ha decidido elegir «IL2 Sturmovik Forgotten Battles» como juego del mes porque se trata un brillante simulador de combate aéreo, realista pero también divertido y accesible.

Vuestro juego preferido del pasado mes ha sido «C&C Generals», coincidiendo con nuestra anterior elección.

Planeta virtual



Comandante Harris

Vivito y coleando

Resulta paradójico que, en un mundo como el de la informática, donde todo "caduca" a los pocos meses de ver la luz, uno de los mejores simuladores de todos los tiempos, completamente vigente hoy en día, sea una "antigualla" como «Falcon 4.0». El mérito no hay que dárselo al 100% a los programadores ya que hace tiempo que se volcaron con un sucesor que nunca acaba de llegar. Si por ellos fuera, su obra ya hace tiempo que dormiría el sueño de los justos. Pero, gracias a las aportaciones de los aficionados, un buen producto es casi una leyenda. Con parches descomunales y manuales supercompletos, «Falcon 4.0» es un juego en constante evolución, más vivo si cabe que cuando salió al mercado. Este hecho invita a reflexionar; ¿Acaso pueden superar los aficionados a los creadores en el desarrollo? ...En cualquier caso, ¡¡gracias afición!!

PRAETORIANS
ESTRATEGIA

Truco o trato

@ Me lo estoy pasando genial con «Praetorians», pero le veo una pega. Hasta la misión XVIII, he ido jugando en modo normal, pero en la misión XIX llevo ya una semana, y no me la paso ni en modo fácil. Y no soy el único, ya que he consultado en foros de Internet y pasa lo mismo. ¿Existen trucos para pasar esta misión?

José Antonio Casas



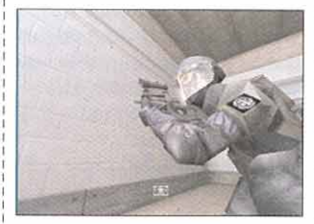
Sintiéndolo mucho, Antonio, en el momento que respondo a esta carta aún no han aparecido trucos para Praetorians. Sin embargo, lo que sí puedes descargar de Internet es un "trainer", un ejecutable que has de activar mientras juegas, y que te dará acceso a trucos que de otro modo no estarían disponibles. Lo encontrarás en www.gamewinners.com/doswin/blpraetorians.htm.

RAVEN SHIELD
ACCIÓN

T&L IMPRESCINDIBLE

@ Tengo una Hercules 3D Prophet 4500, y al ejecutar el "Raven Shield" me indica: 'error, tarjeta de vídeo no compatible'. Estoy indignado porque parece que el juego necesita soporte T&L y nadie me ha informado de estas incompatibilidades. ¿Qué puedo hacer?

Àngel Castellà



El juego sí advierte de la necesidad de soporte T&L. Lo que ocurre es que hay que tener mucha vista para distinguir las letras minúsculas que así lo señalan en la contraportada del juego, por no mencionar que el usuario no tiene por qué saber lo que es T&L.

ROLAND GARROS 2000
DEPORTIVOS

Ratón bloqueado

Tras iniciar el programa se me queda bloqueado el ratón y no puedo moverme por los menús, ¿qué debo hacer?

Andrés



Arranca el programa con el modo de compatibilidad de Windows XP y selecciona Windows98/Me. Puedes hacerlo mediante el asistente para compatibilidad de programas o clicando sobre el ejecutable y con el botón derecho del ratón entrar en "propiedades" y desde allí en la pestaña de "compatibilidad".

SISTEMA OPERATIVO
SISTEMAS OPERATIVOS

Mala instalación

@ Con Windows Me instalado decidí instalar Windows XP y al reiniciar mi equipo el sistema me dio a elegir entre dos Windows XP. Bueno, elegí el primero pero no he conseguido que funcione el sonido aunque he actualizado los controladores y he recurrido al solucionador de problemas de Windows XP. ¿Hay solución?

Carlos

Desde luego, nunca es recomendable instalar Windows XP sobre otro sistema operativo, porque aunque sea la versión de actualización pueden surgir conflictos entre los dispositivos. Formatea el disco duro y vuelve a instalar Windows XP, verás cómo se soluciona el problema.

TOTAL IMMERSION RACING
VELOCIDAD

Comenzar de cero



@ He utilizado la actualización que venía en su CD y he perdido todos los campeonatos del modo "desafío". ¿Hay algún truco para acceder a todos los coches y circuitos sin tener que empezar de nuevo?

Francisco Serrano

Introduce el código "Road Sweeps" como nombre del piloto para el modo de temporada completa para acceder a todos los circuitos, mientras que "loaded" te dará todos los coches.

ULTIMATE RIDE
VELOCIDAD

Problemas de testeo

@ Aunque mi ordenador cumple los requisitos mínimos anunciados en la carátu-

Pasatiempos 2



¿Sabrías decirnos qué jugador de «Virtua Tennis» está celebrando un punto decisivo?

1) Carlos Moyá
2) Tommy Haas
3) Cedric Pioline
4) Tim Henman

La Web del mes

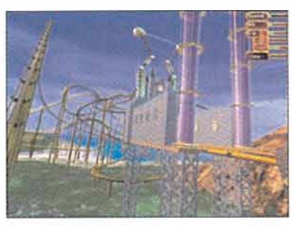
Ficheros oficiales
www.lucasfile.com



Debido al gran número de niveles, campañas, mods, mapas y nuevos personajes que los fans de sus juegos intercambian entre sí, LucasArts ha decidido crear una página web para reunir todos ellos en un único lugar, de fácil acceso. En "LucasFiles" encontraréis decenas de modificaciones para títulos como "Jedi Knight II", o «Star Wars: Galactic Battlegrounds». Igualmente, vosotros mismos podéis enviar vuestros proyectos. Además, LucasArts se ha ocupado de aportar su granito de arena, al incluir todos los parches de sus juegos, demos nuevas y antiguas, trailers y videos de sus títulos clásicos, salvapantallas, y otras muchas sorpresas.

la, el juego no arranca en mi ordenador, mientras que en el equipo de un amigo, con un nivel de hardware muy parecido, sí funciona. ¿Qué puedo hacer?

Ferrán Mundo



Antes de ejecutar el programa se inicia una utilidad de chequeo del hardware que posiblemente no reconozca alguno de tus dispositivos correctamente. Para evitar que esto ocurra, entra en el menu de inicio de Windows, luego en ejecutar y, asumiendo que tu unidad de CD tiene asignada la letra D, en la ventana de texto introduce la siguiente línea de acceso: D:\setup\setup.exe

UNREAL II

■ ACCIÓN

Texturas corruptas



@ El juego se ejecuta correctamente, pero las texturas de los personajes se ven "extrañas", como si los colores estuvieran cambiados o se estuvieran aplicando mal. Éste problema se da sólo con los personajes, no con los escenarios y las armas. No se qué hacer, porque el juego no es precisamente barato y me gustaría jugarlo en condiciones.

Jorge Moreno

Los fallos de corrupción de texturas pueden deberse a tres factores. El primero es una mala instalación, pero en tu caso parece poco probable ya que te ocurre con todos los personajes. El segundo es un sobrecalentamiento del procesador de tu tarjeta gráfica o de las memorias que incorpora. Revisa que el ventilador funcione o que no esté subida de vueltas. La tercera opción es un error con los drivers instalados. Prueba con los últimos aparecidos (los 43.xx).

WINDOWS XP

■ HARDWARE

Blade y otros que no funcionan

@ Hay una serie de juegos como «Silent Hunter 2», «Blade» o «Black&White» que no me arrancan bajo XP, a pesar de tener un ordenador de última generación. Con los modos de compatibilidad consigo que funcionen mejor, pero luego se cuelgan o dan errores. ¿Qué puedo hacer para disfrutar de estas obras maestras en XP?

Rafael Casado

Si ya has actualizado los controladores (tarjeta gráfica, placa base, sonido) a las últimas versiones para Windows XP, en el caso de «Silent Hunter 2» el parche 1.1 ofrece compatibilidad para Windows XP. Lo mismo ocurre con el parche 1.100 de «Black &White». Respecto a «Blade», puedes visitar la página web http://alianza.meristation.com/blade/web/index.asp, un web no oficial (y única en español desde la desaparición de Rebel Act Studios) donde puedes encontrar el parche para tu versión en español.

XPAND RALLY

■ VELOCIDAD

Rallies clandestinos

@ Me apasiona el "tuning" de coches de serie y he creado un club de aficionados al campeonato XRC de rallies. ¿Es cierto que va a salir un simulador de esta competición no oficial?

Francisco

Sí, el juego se llama «Xpand Rally» y lo ha creado la compañía polaca Techland, aunque aún no está confirmada su distribución en nuestro país. El campeonato Xpand Rally Championship (XRC) es casi ilegal –fue creado por un grupo de aficionados a los rallies que no podían acceder a las licencias profesionales–, y este simulador promete captar su peculiar atmósfera, con más de 60 circuitos clandestinos con tramos en los que puede pasar casi cualquier cosa. Además, la incidencia de la lluvia estará fielmente representada, con diferentes niveles de agarre dependiendo de la duración e intensidad de las precipitaciones durante la carrera.

Pasatiempos 6

Lee con atención este número de Micromanía y completa las siguientes frases:

1 ¿Y bien, soldado? Ya te _________ te iba a ofrecer dentro de unos meses...

2 ¡Cuarta! ¡Reduce! ¡Derecha y se abre! ______ ¡Sí! ¡Esto era lo que estabas esperando!

3 Y, lo que es peor, eres__________ Levántate y sal zumbando.

4 La enemigos reaccionan _____ de nuestra presencia. Si oyen o ven algo extraño saldrán a buscarnos...

Carrusel deportivo



A. Barkley

Bienvenido, ISS3

La publicación de «International Superstar Soccer 3» para PCs ha causado sensación en los foros del género, y ya hay disputas dialécticas de lo más variado entre los defensores de la espectacularidad «FIFA 2003» y los que se apuntan a la adicción de «ISS 3». Yo estoy tan enganchado al fútbol virtual que prefiero jugar con los dos, al de EA Sports cuando quiero disfrutar del máximo en gráficos mientras que me deleito con un 3-5-2 ofensivo en multijugador online. «ISS 3» es ideal para relajarse con el fútbol, directo y divertido. Os recomiendo que paséis por alto sus limitaciones técnicas y, con un buen gamepad de, al menos 8 botones, descubráis su colosal jugabilidad.

Esta sección ha sido confeccionada por: El Gran Talkirmar, El Miliciano Partizano, El agente Ryan, warrior, Comandante Harris y A. Barkley.

Contactos

■ COMPRO MICROMANIAS de la primera y segunda epoca.Interesados escribir contactar con: LOROTE@terra.es

■ QUIERO INVITAR A LOS LECTORES a visitar nuestro clan del juego «Jedi Knight II». Para todos los que quieran sacar el máximo partido a este juego visitad: www.witm.n3.net.

■ ESTOY INTENTANDO CREAR UN JUEGO gratuito que tenga una extensión mas o menos tan enorme como la de «Everquest». Pero para hacerlo necesito contar con un servidor gratuito además de programadores, diseñadores de niveles y demás personas que puedan implicarse en el desarrollo. El juego estaría totalmente en castellano y vendría a ser del tipo de «Thief». Mi contacto es aracorius@hotmail.com, gracias.

■ TENEMOS LISTO UN CLAN DE C&C: GENERALS que en Red Alert 2 y Yuri's revenge fue el mejor español. En RTT (Recios del Tesla Team) estamos abiertos a todo aquel que quiera inscribirse. También queriamos invitar a la gente a a que visitase nuestra web, traducida al castellano.

■ LLEVO TIEMPO INTENTANDO ENCONTAR gente para jugar al «Age of Mithology» por IP y no encuentro casi nadie,no se porque no hay páginas relacionadas con este tema y me parace increible que un juego como este no las tenga. Los interesados enviar E-mail a la dirección: garripo@hotmail.com. Gracias.

■ QUIERO FORMAR UN GRUPO de traductores para Morrowind. Aunque ya hubo un primer intento, parece ser que la cosa se quedo a medias. Animaría a todo buen rolero que quiera disfrutar de ese pedazo de juego que me ayudase con la traducción. Normalmente estoy en el irc los viernes, sabados y domingos por la noche en el canal #aci_underground. Buscar a Askaton.

Soluciones Pasatiempos

MICROMANÍA 99

1B (Age Of Kings) **2B** (Chris Roberts) **3C** (Paladín) **4** (1A), (2A) **5A** (Pau Gasol) **6.1** (Presenta) **6.2** (transmite una increíble sensación de velocidad) **6.3** (en avión) **6.4** (unos meses después)

cupón de participación



Responde correctamente a todas las cuestiones que aparecen en los **PASATIEMPOS** y podrás ganar una de las 10 camisetas exclusivas de Micromanía que sorteamos entre todos los que consigáis dar con la solución correcta.

Mándanos una carta con las respuestas adjuntando los siguientes datos:

Nombre________ Apellidos________________________

Edad____ Dirección________________________

Ciudad y Provincia________________________

Código Postal___________ Teléfono de contacto________

Para participar, recorta y adjunta también este cupón. Sólo entrarán en concurso aquellas cartas que contengan este cupón junto con todas las respuestas correctas.

MICROMANÍA 100

Te informamos que tus datos serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBY PRESS, S.A.. Puedes ejercer tus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición, dirigiéndote por escrito a HOBBY PRESS, S.A. calle Los Vascos 17, 28040 Madrid. Tus datos serán cedidos con fines comerciales a las empresas de nuestro mismo grupo de sociedades. En el caso de que no lo desees así dirigete por escrito a la dirección anteriormente indicada para hacérnoslo saber.

Computer Hoy Juegos

Nueva imagen y nuevas secciones

Este mes, Computer Hoy Juegos estrena nueva imagen y nuevas secciones que te ayudarán a disfrutar más con los juegos de PC. Ahora es más práctica, más actual y más completa:

• Comparativas de Software. Analizan los mejores juegos de estrategia histórica.

• Los Test más fiables. Praetorians indiscutible Juego del Mes.

• Noticias, trucos, guías y todos los precios. La información más útil en Computer Hoy Juegos por sólo 2,99 euros.

• Además, de regalo el Juego Completo Original, Blade, para descubrir la mejor aventura de acción española para PC, ahora en caja de DVD.



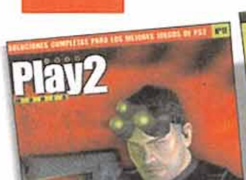
Play2Manía

La mejor Lara Croft prepara su estreno en PS2

En Play2Manía ya han jugado al nuevo Tomb Raider y os cuentan cómo será. Y además...

• Guía coleccionable. Este mes, la solución de Splinter Cell.

• Suplemento. 16 fichas con trucos, estrategias y guías para los mejores juegos de PS2.





Nintendo Acción

¡Descubre la nueva Game Boy!

La nueva Game Boy Advance SP se presenta como la portátil más pequeña en tamaño y más grande en prestaciones. ¡Además, la oportunidad de conseguir una, porque regalan 10!

Guía de trucos Resident Evil Zero. Una guía paso a paso hecha por sus expertos. ¡Y regalan 20 juegos!

Revista Pokémon. 20 páginas de preguntas y respuestas para enmarcar.



Hobby Consolas

¡Así es final Fantasy X-2!

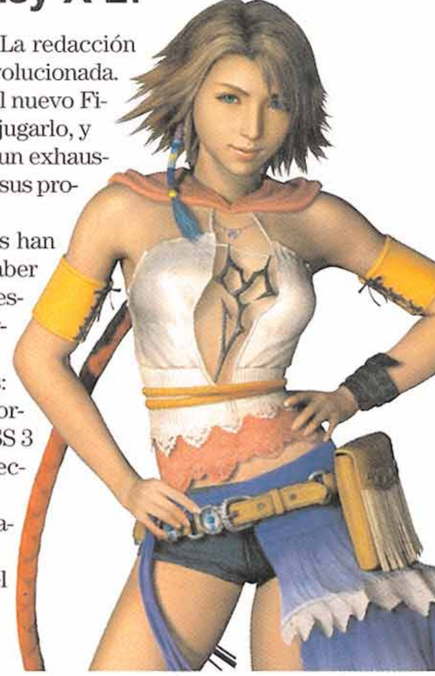
Vuelve la saga "fantástica": La redacción de Hobby Consolas está revolucionada. Desde que llegó de Japón el nuevo Final Fantasy X-2 no han parado de jugarlo, y en este nuevo número os ofrecen un exhaustivo reportaje con todos los datos: sus protagonistas, sus novedades, etc.

Los Mejores de 2002: Los lectores han emitido su veredicto. Si queréis saber cuáles han sido los juegos más destacados del año pasado, no os perdáis este reportaje.

Una primavera llena de juegazos: Títulos como X-Men 2 (todos los formatos), Indiana Jones (Xbox) o ISS 3 (PS2, GC) son analizados en la sección de novedades.

Guía Completa: Zelda: the Wind Waker llega a GameCube.

Hobby Consolas 140, a la venta el 25 de abril por sólo 2,95 euros.





CENTRO MAIL

• Recorta y rellena los datos.
• Ven a visitarnos a tu Centro MAIL y presenta este cupón al realizar la compra del juego.
• Y si no hay un Centro MAIL en tu ciudad, envíanos este cupón junto con tu pedido a:
Centro MAIL • Cº de Hormigueras, 124, ptal 5 - 5º F • 28031 Madrid.
Te lo haremos llegar por transporte urgente (España Peninsular + 4 euros, Baleares + 5 euros).

CMC

NOMBRE..........
DOMICILIO..........
CÓDIGO POSTAL.......... POBLACIÓN..........
PROVINCIA.......... TELÉFONO..........
TARJETA CLIENTE SI ☐ NO ☐ NÚMERO..........
DIRECCIÓN E-MAIL..........

CADUCA EL 31/05/2003 | NO ACUMULABLE A OTRAS OFERTAS O DESCUENTOS

Los datos personales obtenidos con este cupón serán introducidos en un fichero que está registrado en la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación o anulación de algún dato, deberás ponerte en contacto con nuestro Servicio de Atención al Cliente llamando al teléfono 902 17 18 19 o escribiendo una carta certificada a Centro MAIL: *Camino de Hormigueras, 124 portal 5 - 5 F. 28031 - Madrid.* Marca a continuación si no quieres recibir información adicional de Centro MAIL



ALCALÁ DE HENARES
C/ Mayor, 58
Tel.: 918 802 692
area51@confederacion.com

ALCOBENDAS
C/ Ramón Fernández Guisasola, 26
Tel.: 916 520 387
pegaso@confederacion.com

BARCELONA
C/ Diputació, 206
Tel.: 933 232 235
odyssey@confederacion.com

BARCELONA
CC. Glories
Avda. Diagonal, 280
Tel.: 934 860 064
ueshiba_army@confederacion.com

BENIDORM
C/ Tomás Ortuño, 80
Tel.: 966 806 982
templarios@confederacion.com

BURGOS
C/ Avellanos, 4
Tel.: 947 271 166
atlantis@confederacion.com

CASTELLÓN
Av. Rey Don Jaime, 43
Tel.: 964 340 053
solaris@confederacion.com

ELCHE (Alicante)
C/ Alfonso XII, 20. Local B.
Tel.: 965 459 395
phobos@confederacion.com

FUENGIROLA (Málaga)
Ed. Windsor Park
Av. Jesús Santos Rein, 19
Tel.: 952 666 663
memorycall@confederacion.com

GIRONA
C/ Emili Grahit, 63-67
Tel.: 972 224 729
rocket_factory@confederacion.com

GRANADA
C/ Luis Braille, 8
Tel.: 958 258 820
nova@confederacion.com

IRÚN
C/ Luis Mariano, 7
Tel.: 943 635 293
warriors@confederacion.com

LEGANÉS
C/ Mesones, 7
Tel.: 916 898 842
nigromantes@confederacion.com

LOGROÑO
Avda. Doctor Múgica, 6
Tel.: 941 287 089
vastagos@confederacion.com

MADRID-Callao
C/ Preciados, 34
Tel.: 915 238 011
recios@confederacion.com

MADRID-Moncloa
C/ Meléndez Valdés, 54
Tel.: 915 500 250
deimos@confederacion.com

MADRID-Vallecas
Av. Mariana Pineda, 1
Tel.: 914 788 657
harkonnen@confederacion.com

NUEVAS FRANQUICIAS:
917 791 304
y expansion@confederacion.com

MÁLAGA
Pº de los Tilos, 30
Tel.: 952 362 856
raptors@confederacion.com

MÓSTOLES
Avda. Portugal, 8
Tel.: 916 171 115
rebel_moon@confederacion.com

MOTRIL
C.C. RADIO VISIÓN
C/ Nueva, 44
Tel.: 958 600 434 ext. 208
radi@confederacion.com

PAMPLONA
C/ Iturrama, 28 (trasera)
Tel.: 948 198 031
hackers@confederacion.com

PAMPLONA (Barañain)
Av. de Pamplona, 33
Tel.: 948 074 447
dock_bay@confederacion.com

NUEVO
SALAMANCA
C/ Vázquez Coronado, 8
Tel.: 923 270 464
metropolis@confederacion.com

SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE:
902 15 23 18
y atencion_cliente@confederacion.com

SAN SEBASTIÁN
Avda. Isabel II, 23
Tel.: 943 445 660
shogun@confederacion.com

STA. CRUZ DE TENERIFE
Av. Bélgica, 1 (Ed. Chapatal)
Tel.: 922 222 404
nivel21@confederacion.com

VALENCIA
C/ Ribera, 8
Tel.: 963 940 311
falcons@confederacion.com

CENTRO MAIL

EXPERTOS EN INFORMÁTICA

Nuevas tiendas

ALMERÍA
El Ejido C.C. El Copo. Local 106 + 107 ✆950 480 230
CÓRDOBA
Córdoba C.C. La Sierra. C/ Poeta E. Prados, s/n
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Las Palmas C.C. El Muelle
Fuerteventura C.C. Atlántico. Ctra. de Jandia, km 11
MÁLAGA
Vélez-Málaga C.C. El Ingenio. L- B-45. ✆952 541 178

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Santiago de Compostela C.C. Area Central, ✆981 575 512
ÁLAVA
Vitoria-Gasteiz C/ Adriano VI, 4 ✆945 134 149
ALICANTE
Alicante
- C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
- C.C. Puerta de Alicante, L. B-48 ✆965 114 186

Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fúster-Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
Torrevieja C/ Fotógrafos Darblade, 13 ✆965 709 984
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643
ASTURIAS
Gijón C.C. Los Fresnos, L. B-63 ✆985 151 242
Oviedo C.C. Los Prados, L. 12 ✆985 119 994
ÁVILA
Ávila C.C. El Bulevar. Av. Juan Carlos I, s/n ✆920 219 108
BALEARES
Palma de Mallorca
- C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
- C/ Bolsería, 10 ✆971 727 663

Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101
Inca C/ Pelaires, 10 ✆971 883 140
BARCELONA
Barcelona
- C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
- C.C. La Maquinista. C/ Ciutat Asunció, s/n ✆933 608 174
- C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
- C/ Sants, 17 ✆932 966 923
- C/ C.C. Diagonal Mar. L. 3660-3670 ✆933 560 880

Badalona
- C/ Soledad, 12 ✆934 644 697
- C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876

Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sor. 2 ✆937 192 097
Hospitalet C.C. Gran Vía 2. L.11. Av. Gran Vía, 75-79 ✆932 590 229
Manresa
- C/ Alcalde Armengou, 18 ✆938 730 838
- C.C. Carrefour ✆938 730 838

Mataró
- C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
- C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781

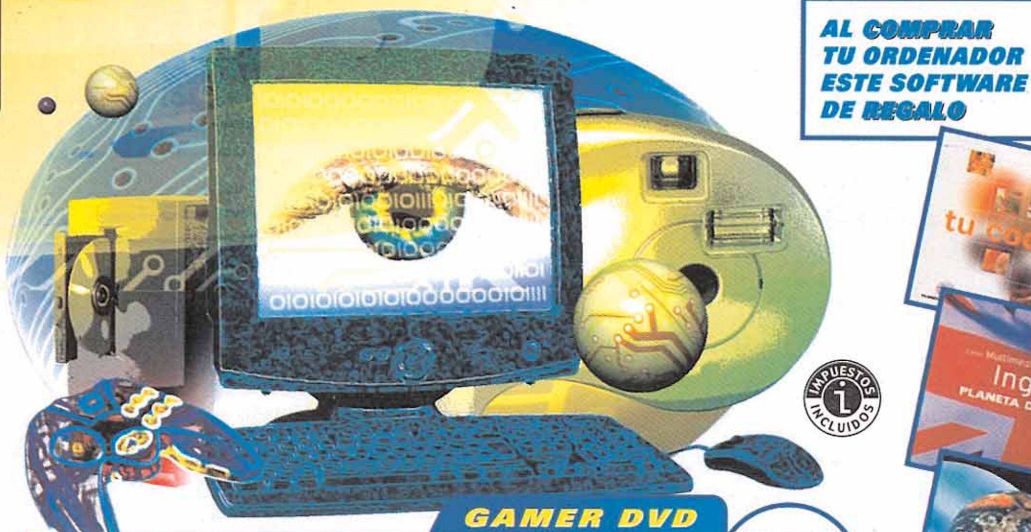
BURGOS
Burgos C.C. La Plata, L. 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717
CÁCERES
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe,18 ✆927 626 365
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
San Fernando C.C. Bahía Sur. L. C-17/18 ✆956 592 528
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053
CIUDAD REAL
Ciudad Real C.C. El Parque-Eroski ✆926 227 354
CÓRDOBA
Córdoba C/ Zoco Córdoba. Av. J. M. Martorell, s/n ✆957 468 076
CORUÑA
Ferrol C.C. Odeón. Pol. Ind. A Gándara. ✆981 386 480
CUENCA
Cuenca C.C. El Mirador. Av. Mediterráneo s/n L. 60 ✆969 225 031
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434
GUIPÚZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Las Palmas
- C.C. La Ballena, L. 1.5.2 ✆928 418 218
- Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
- C.C. 7 Palmas, L. 208 ✆928 419 948

Lanzarote-Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701
Vecindario C.C. Atlántico, L. 29, Planta Alta ✆928 792 850
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
MADRID
Madrid
- C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
- Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
- C.C. La Vaguada. L. T-038 ✆913 782 222
- C.C. Las Rosas, L. A-13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882

Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
Alcobendas C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 ✆916 520 387
Alcorcón C.C. 3 Aguas (Carlos III),L. 158 ✆916 194 424
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, L. 25 ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, L. 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, L. 53 ✆916 562 411
Villalba C.C. Planetocio. Av. Juan Carlos I, 46 ✆918 492 379
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n ✆968 294 704
Cartagena C/ Alameda de S. Antón, 20 ✆968 321 340
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PALENCIA
Palencia C.C. Las Huertas. Av. Madrid, 37 ✆979 730 464
PONTEVEDRA
Pontevedra C.C. Vialia, L. 6. C/ Calvo Sotelo, s/n ✆986 853 624
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
SANTA CRUZ DE TENERIFE
Santa Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEVILLA
Sevilla
- C.C. Los Arcos. L. B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
- C.C. Pza. Armas. L. C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604

TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, L. 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035
VALENCIA
Valencia
- C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
- C.C. El Saler, L. 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619

Aldaia C.C. Bonaire, L. B-352 Ctra. N-III Km. 345 ✆961 920 002
Torrent C/ Vicente Blasco Ibáñez, 4 bajo Izda ✆961 566 665
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
Kareaga C.C. Max Center. Bº. Kareaga, s/n loc.A-21 ✆944 970 220
ZARAGOZA
Zaragoza C/ Cádiz, 14 ✆976 218 271
Zaragoza C.C. Augusta. Av. de Navarra, 180 ✆976 312 988



AL COMPRAR TU ORDENADOR ESTE SOFTWARE DE REGALO



IMPUESTOS INCLUIDOS

GAMER DVD

SVGA GEFORCE4 MX440 128MB TV
Memoria 512 MB DDR
Disco duro 80 GB IDE
DVD ROM LG 16x
Regrabadora CD LG 52x24x52
INTEL PENTIUM IV 2.4 GHz

Monitor LG 15" TFT multimedia
Sonido AC97
Micrófono, teclado y ratón



GARANTÍA 1 AÑO






999,95

Windows Millenium: 129,95 € · Windows XP: 134,95 €

CD-R PLATINUM 700MB

De venta en bobinas de 50 CD´s.



18,95




Al comprar un teclado, un ratón o el pack con ambos de Microsoft, el juego Crimson Skies de REGALO

MONITOR TFT 15" LG 1510S

¡Ahora es el momento de cambiar tu viejo monitor y sustituirlo por la última tecnología TFT!

¡AHÓRRATE! 41 euros



339,95

SVGA GEFORCE4 MX440 128MB TV

*¡Toda una SVGA con procesador NVIDIA GeForce4 y **128 Mb de memoria** por un precio increíble!*

¡AHÓRRATE! 50 euros



69,95



LOGITECH CORDLESS OPTICAL

El mejor conjunto de teclado + ratón de Logitech, ahora a un precio excepcional por tiempo limitado.

¡AHÓRRATE! 20 euros



114,95

MP3 BEATMAN II FREECOM

El reproductor de MP3 de 8 cm, capaz de almacenar más de 180 Mb de datos o más de 200 minutos de música en un mini CD.

¡AHÓRRATE! 48 euros



99,95

ALTAVOCES TDK S60

Elegantes, atractivos, ¡planos!, así son estos fantásticos altavoces con subwoofer

¡AHÓRRATE! 25 euros



64,95

pedidos por teléfono 902 17 18 19

Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 1 al 31 de mayo.

pedidos por internet www.centromail.es

CENTRO MAIL

EXCLUSIVA Centro MAIL

RAINBOW SIX 3 RAVEN SHIELD

49,95

RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD EDICIÓN COLECCIONISTA

Incluye: Pasamontañas, 2 Artes Firmados y Poster Gigante.

EXCLUSIVA Centro MAIL

RESERVA ENTER THE MATRIX y Llévate este DVD de REGALO

DVD incluye:

- Trailer de los Hnos. Wachowski.
- Vídeo "Making Of".
- Episodio "Detective Story" de The Animatrix
- Trucos del juego.

49,95

EXCLUSIVA Centro MAIL

PC CD-ROM BLOODRAYNE

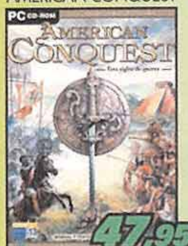
COMPRA BLOODRAYNE y Llévate esta CAMISETA de REGALO



39,95

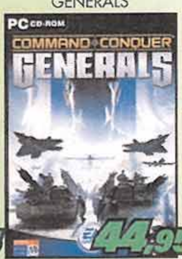
NOVEDADES

AMERICAN CONQUEST



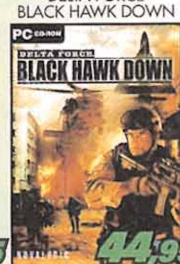
47,95

COMAND & CONQUER: GENERALS



44,95

DELTA FORCE BLACK HAWK DOWN



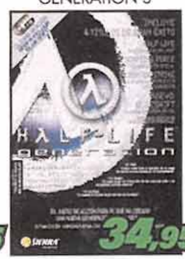
44,95

GRAND THETF AUTO: VICE CITY



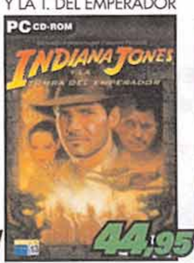
49,95

HALF LIFE GENERATION 3



34,95

INDIANA JONES Y LA T. DEL EMPERADOR



44,95

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER



29,95

METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE



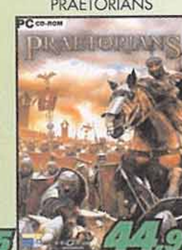
39,95

OPERATION FLASHPOINT: "GAME OF THE YEAR"



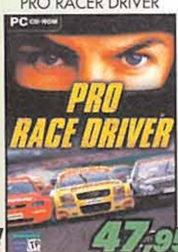
49,95

PRAETORIANS



44,95

PRO RACER DRIVER



47,95

RAYMAN 3



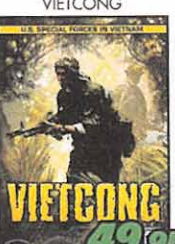
29,95

SPLINTER CELL



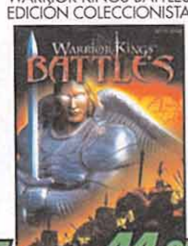
49,95

VIETCONG



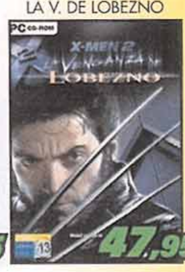
49,95

WARRIOR KINGS BATTLES EDICIÓN COLECCIONISTA



44,95

X-MEN: LA V. DE LOBEZNO



47,95

SUPER OFERTAS

ARCATERA



2,95

SPEED BUSTERS



2,95

TONIC TROUBLE



2,95

POD



2,95

ODDWORLD ABE´S EXODUS

7,95

SLAVE ZERO

7,95

ABIERTO HASTA EL AMANECER



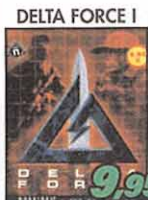
9,95

EL REY ARTURO: EL SEC. DE MERLÍN



9,95

DELTA FORCE I





9,95

DELTA FORCE II



9,95

NASCAR RACING 2002



14,95

SWAT 3: ELITE EDITION



14,95

DIABLO 2



14,95

JUNGLA DE CRISTAL: NAKATOMI PLAZA



14,95

HALF LIFE GENERATION 2



19,95

ATLANTIS III



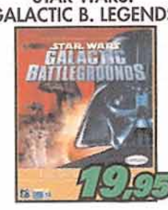
19,95

DUNE



19,95

STAR WARS: GALACTIC B. LEGENDS



19,95

BLACK & WHITE + B. & W. C. ISLE



24,95

C. & C. RED ALERT 2 + C. & C. R. ALERT YURI'S REV.



24,95

SIM CITY 3000 + T. PARK WORLD



24,95

THE THING



29,95

CASINO EMPIRE



29,95

EL S. DE LOS ANILLOS: LA COM. DEL ANILLO



39,95

pedidos por teléfono 902 17 18 19

Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 1 al 31 de mayo.

pedidos por internet www.centromail.es

LO MÁS NUEVO

Componentes para mejorar tu PC se unen a una serie de interesantísimas innovaciones en periféricos, que harán las delicias de todos los amantes del hardware de vanguardia.

Precisión a la vista

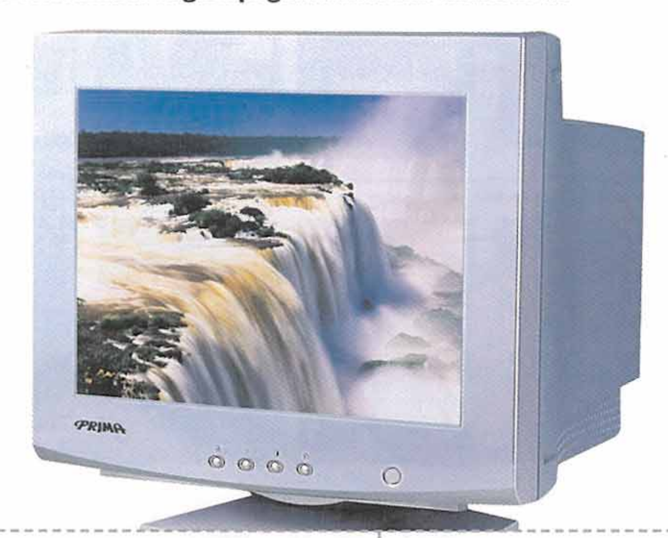
Una pantalla totalmente plana de 17 pulgadas nos sirve unas imágenes de impecable calidad y definición gracias a un tubo de Samsung con un tamaño de punto de 0.26 mm que alcanza una resolución máxima de 1600x1200 puntos.

Prima 17ZFS

▶Precio: **120 euros** *(19.996 ptas)*

▶Más información: **PRIMA Monitors Europe. Tel. 902 19 37 26**

▶**www.xoceco.com.cn/englishpage/mainmenu/eindex.htm**



Grabaciones a PC

Si estás pensando en hacerte con una cámara miniDV que aproveche la funcionalidad de tu PC, nada mejor que esta nueva HandyCam de 1 Megapíxel de resolución, pues además de sus magníficas lentes Carl Zeiss anamórficas 16:9, dispone de una conexión USB con volcado directo a formato VideoCD.

Sony DCR-TRV33

▶Precio: **A consultar.**

▶Más información: **Sony. Tel: 902 402 102**

▶**www.sony.es**



Elige lo mejor

El PC a la última

Lo más potente que puedes encontrar ahora mismo para convertir tu PC en la máquina de juegos definitiva.

- ▶Procesador: **Intel Pentium 4 3.4 GHz (HT)**
- ▶Placa base: **MSI 655 MAX**
- ▶RAM: **2 x 512 MB DDR 400**
- ▶Lector DVD: **AOpen DVD1648**
- ▶Grabadora: **Sony DRX-500UL**
- ▶Monitor: **Sony GDM-FW900 (24", 16/9)**
- ▶T. gráfica: **Terratec Mystify 5800 Ultra**
- ▶Tarjeta de sonido: **Audigy 2 Platinum eX**
- ▶Altavoces: **MegaWorks THX 5.1 550**
- ▶Sistema Operativo: **WinXP Professional**
- ▶Disco duro: **Seagate MHR2020 Serial ATA**
- ▶Ratón: **Logitech MX 700**
- ▶Teclado: **Logitech Cordless Desktop**
- ▶Volante: **Thrustmaster F1 Force Feedback**
- ▶Joystick: **Logitech Freedom 2.4 GHz**
- ▶Gamepad: **Saitek P880**

Volante galáctico

Con un sorprendente diseño de toque espacial, este volante con efecto Force Feedback y una base de pedales diseñada para resistir pisotones., dispone de 8 botones para que el cambio de marcha o el bloqueo del freno de mano sean instantáneos.

NGS Racing Store

▶Precio: **84,11 euros** *(13.994 ptas)*

▶Más información: **NGS**

▶**www.ngslurbe.com**



Caja de truenos

Creative se estrena en el incipiente sector de ordenadores "barebone" y ha sido TechData la empresa encargada de ensamblar en una atractiva y pequeña caja acabada en metacrilato nada menos que una plataforma Pentium 4 a 2.4 GHz, 256 MB de memoria DDR, disco duro de 60MB a 7200 rpm y, además, una SoundBlaster Audigy 2.

Creative SLiX

▸Precio: **1.199 euros** *(199.496 ptas)*

▸Más información: **Creative**

▸**es.europe.creative.com**



Olvídate de los fotogramas

Un avanzado sensor óptico CCD de Sony es el corazón de esta cámara digital que sorprende tanto por su aquilatado precio como por sus prestaciones adicionales de "webcam" y captura de vídeo con audio.

Trust 770Z LCD

▸Precio: **224 euros** *(37.270 ptas)*

▸Más información: **Trust**

▸**www.trust.com**



Vértigo en 3D

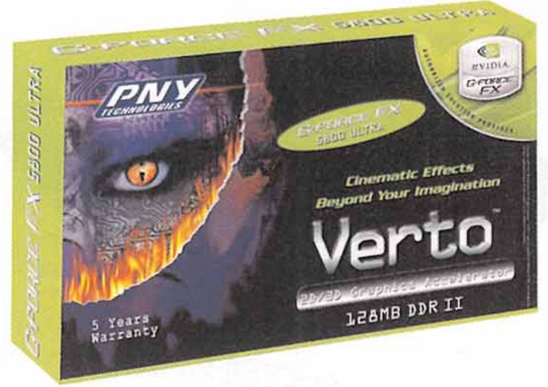
Más de 200 millones de triángulos por segundo es capaz de generar esta fantástica tarjeta gráfica de la mano de la GPU GeForce FX a 500 MHz. Los 128 MB de memoria DDR II, con un ancho de banda de 16 GB/s, y el soporte DirectX 9 garantizan lo máximo en 3D a largo plazo.

PNY VertoFX

▸Precio: **649 euros** *(107.984 ptas)*

▸Más información: **PNY**

▸**www.pny-europe.com**



La nueva era del portátil

Un portátil de última generación que incorpora la revolucionaria plataforma Intel Centrino, con un Pentium 4 a 1.3 GHz, tarjeta gráfica nVidia GeForce 4 GO y 256 MB de memoria DDR. Dispone de toda la parafernalia multimedia y sólo pesa 1,8 kg.

Samsung X10

▸Precio: **2.399 euros** *(399.160 ptas)*

▸Más información: **Samsung. Tel: 902 10 11 30**

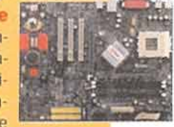
▸**Web: www.samsung.es**



Novedades

Micromanía recomienda

Ya han salido varios modelos con el procesador **GeForce FX**, pero este modelo de Leadtek, la **Winfast A300 TD**, nos ha llamado la atención por su espectacular ensamblaje.
Está rodeada por una imponente placa metálica que integra dos ventiladores como solución ideal para disipar el enorme calor que genera la **GPU FX 5800** y los **128 MB** de memoria RAM **DDR II**, funcionando a **800 MHz**.
Soporta **AGP 8X** y las últimas funciones 3D incluidas en DirectX 9 y OpenGL 1.4.
El pack incluye el reproductor de DVD-Vídeo para PC de Winfast y el juego «Big Mutha Truckers». Sorprendente es su precio, de sólo **480 euros**; algo relativamente barato si la comparamos con otras tarjetas de similares características, de otros fabricantes de hardware.



Si eres un **melómano** apasionado de la reproducción musical más clásica sin duda nunca has imaginado que un PC nunca podrá ser una buena fuente de audio refinado y exquisito. Pero te equivocas, porque **AOPen** ha sorprendido a todo el mundo con el lanzamiento de la primera **placa base** con una circuitería de sonido basada en **válvulas** para lograr el realismo tonal, la calidez y profundidad de sonido inherentes a los amplificadores a válvulas. Dispone de una fuente de alimentación conmutada para alimentar las válvulas. En definitiva, todo un prodigio de la ingeniería de montaje de placas base, que integra el **chipset Intel 845E**, con doble canal de memoria DDR. Este modelo recibe la denominación **AX4B-533 Tube** y su precio estimado es de **300 euros**.

Para los que suelen jugar a altas horas de la noche y no quieran molestar a familia ni vecinos con el sonido muy alto, recomendamos estos **auriculares NGS MS107 Vibration**.
Se trata de un auricular multimedia con micrófono con imanes y membranas de calidad **HI-FI**. Incluye un amplificador diseñado para producir vibración de los tonos bajos, lo que ayuda a incrementar la sensación de realismo en los juegos, pues da la sensación de tener un **"subwoofer"**, pero con la comodidad y discreción de los cascos. Su precio es **42 euros**.

Si necesitas conectar varios dispositivos de forma **inalámbrica**, bien sea por la distancia que haya entre los mismos o por la molestia que pueden ocasionarte los cables, el **Trust BT120 USB BlueTooth Adapter** resultará un periférico ideal. Se trata de un receptor/transmisor compacto que se conecta a **puertos USB** e intercambia datos mediante la norma Bluetooth de tipo II, que posee una potencia de transmisión de **hasta 10 metros**.
Este adaptador permite establecer conexiones inalámbricas entre ordenadores portátiles y otros dispositivos, o bien conectarse a Internet utilizando un **teléfono móvil** que se encuentre equipado con la tecnología Bluetooth.
Su precio es de **68 euros**.

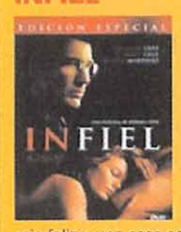
Estrenos DVD

X-MEN 1.5



Aprovechando que la segunda entrega de la película estará en las pantallas de los cines a la vuelta de la esquina, ya está a la venta una edición especial en DVD con las primerizas aventuras de los mutantes favoritos de la Marvel: "X-Men 1.5". Son dos discos para empaparse de los superpoderes del profesor Xavier y compañía en su tremebunda lucha contra el malvado Magneto y contra la incomprensión de los seres humanos normales y corrientes. El primero está dedicado a la película dirigida por Bryan Singer que arrasara en medio mundo, y el segundo contiene un puñado de extras, como un trailer del juego "La venganza de Lobezno", completa información sobre cómo se hicieron los espectaculares efectos especiales, diversos avances informativos y visuales sobre la segunda parte los mutantes... En fin, que "X-Men 1.5" puede ser un perfecto aperitivo para todos aquellos que esperan como agua de mayo el estreno en las salas cinematográficas de "X-Men 2".

INFIEL



Thriller y erotismo casan bien en el cine, especialmente si van de la mano de Richar Gere, Diane Lane y Olivier Martínez (todos guapos), bajo la dirección de Adrian Lyne. "Infiel" se llama "la cosa" e incluye una pareja feliz y una casa estupenda, hasta que una aventura extramatrimonial se convierte en psicopatía, obsesión y... no digamos nada más para no desvelar el argumento a quienes no vieran en su día la película. Ya se puede adquirir la versión en DVD de este largometraje, que como gancho para que el personal afloje su bolsillo, se vende con "9 semanas y media", otro thriller erótico-festivo que marcó época cuando se estrenó hace un puñado de años. Entre los extras que incluye "Infiel" hay entrevistas con los protagonistas, alguna escena inédita y hasta un final alternativo con comentarios del director.

WINDTALKERS



En la Segunda Guerra Mundial, los estadounidenses no querían que los japoneses descifraran sus mensajes en clave, y no encontraron mejor solución para conseguirlo que reclutar a indios navajos, de cuyo idioma, por lo visto, los nipones no entienden ni palabra. Con este argumento, y basándose en hechos reales, John Woo rodó la película "Windtalkers", con un reparto encabezado por Nicolas Cage y Adam Beach. La versión en DVD de estas hazañas bélicas donde los indios no son los malos cuenta con comentarios de los protagonistas (algunos hablando en navajo), fotografías, acceso directo a escenas, un especial realizado para la televisión sobre la historia que inspiró la película, "Windtalkers Bravo", y otros extras.



¿PC o minicadena?

La moda de los "barebone" se impone y en esta ocasión es MSI quien ofrece con un singular diseño todo un PC multimedia, con la plataforma VIA KT400 y un Athlon XP 2800+, tarjeta gráfica AGP 8X y un panel con ecualizador gráfico y sintonización de radio.

MSI Mega PC400

▸Precio: **A partir de 300 euros** *(50.000 ptas)*
▸Más información: **MSI**
▸**www.msi.com.tw**

Emociónate sin cables

Un gamepad inalámbrico por radiofrecuencia con una estudiada ergonomía. Dispone de 10 botones, 2 pulsadores instantáneos y un D-pad de 8 direcciones. Se conecta mediante USB y es compatible con Windows XP.

NGS Space Defender

▸Precio: **66 euros** *(10.981 ptas)*
▸Más información: **NGS**
▸**www.ngslurbe.com**



Combo supersónico

Si tienes un "barebone" o una caja compacta es posible que sólo dispongas de una bahía externa, así que nada mejor que una unidad "combo" DVD ROM-CDRW, como este modelo de Samsung que graba a 52X, regraba a 24x y lee DVD a 16X.

Samsung SM-352

▸Precio: **66 euros** *(10.981 ptas)*
▸Más información: **Samsung. Tel: 902 10 11 30**
▸**www.samsung.es**

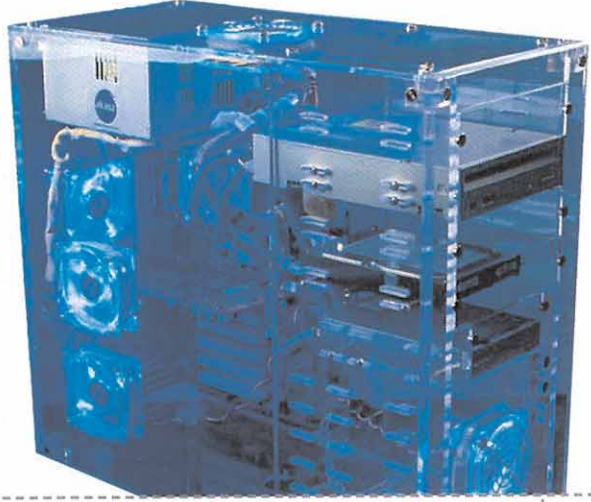
Presume de portátil

Sony amplía su gama de portátiles VAIO con este modelo realmente asequible si tenemos en cuenta que tiene una pantalla TFT de 15 pulgadas, un procesador Athlon Mobile XP 1600+, 256 MB de RAM, tarjeta gráfica ATI 3D Rage y una unidad DVD/CD-RW.

Sony VAIO FX805

▸Precio: **1345 euros** *(223.789 ptas)*
▸Más información: **Sony. Tel: 902 402 102**
▸Web: **www.sony.es**





Exhibe tu ordenador

Con esta caja enteramente fabricada en metacrilato de alta densidad todos se quedarán alucinados al ver vuestro ordenador y podréis presumir de "modding", sin olvidar que todos los componentes estarán a la vista y dará un toque de transparencia y amplitud a la mesa.

AKASA Crystal Clear
▸Precio: **219 euros** *(36.438 ptas)*
▸Más información: **AKASA**
▸**www.akasa.com.tw**

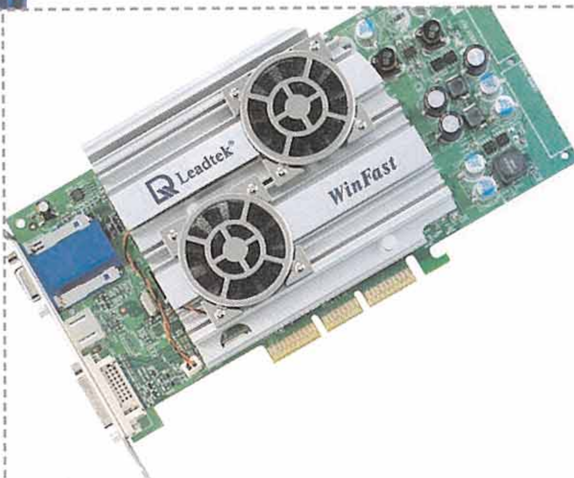
Grabación compatible

Una regrabadora de DVD dual, es decir, que graba DVD+R y DVD-R, en formato externo para que podamos crear vídeos versátiles digitales en un portátil o en un sobremesa gracias a la conexión USB 2.0

Con el formato DVD+R es posible crear DVD-Vídeo con menús profesionales y un capitulado más preciso.

Sony DRX-500UL
▸Precio: **480 euros** *(79.865 ptas)*
▸Más información: **Sony. Tel: 902 402 102**
▸**www.sony.es**





Aceleración 3D a tope

Sigue en boga la gama GeForce 4, y este modelo con la configuración Ti4800 soporta AGP 8X y dispone de 128 MB DDR. A destacar también el conector DVI para los monitores TFT digitales y la inclusión de los juegos «Rogue Spear» y «Rainbow Six».

Leadtek Winfast A280 TD
▸Precio: **158 euros** *(26.288 ptas)*
▸Más información: **Leadtek**
▸**www.leadtek.com.tw**

80 vatios musicales

Estos altavoces 2.1 de TDK gustarán a los que se preocupan de la decoración de su escritorio, pero sorprenden a cualquiera por el homogéneo e impactante sonido creado por su tecnología SurfaceSound de NXT, que ecualiza linealmente toda la curva de respuesta de frecuencias.

TDK XS-iV 80W
▸Precio: **129 euros** *(21.463 ptas)*
▸Más información: **TDK**
▸**www.tdk-europe.com**



Panorama musical

LOS POETAS HAN MUERTO AVALANCH



"Los poetas han muerto"; una frase rotunda para titular el quinto álbum de Avalanch, la formación asturiana que en los últimos tiempos ha superado la etiqueta de "grupo de culto" para convertirse en "punto de referencia" del rock duro nacional.

Así lo confirma que sea un nombre imprescindible en los festivales veraniegos (cuya propuesta musical linde con el género) que ahora empiezan a desarrollarse a lo largo y ancho de la geografía española.

Pese a que habitualmente la crítica haya incluido a Avalanch en el "cajón de sastre" del "heavy metal", sus composiciones acostumbran a ir más allá de los patrones clásicos y manidos, y lo mismo coquetean con el rock progresivo, que se ponen de lo más tiernas para difundir una balada o permiten que sus componentes se luzcan, emulando a los "héroes de la guitarra" de toda la vida.

LA LOCA MARÍA LA LOCA MARÍA



Internet hizo salir de las catacumbas de los locales de ensayo a La Loca María (el grupo ganó el concurso Duca2music, lo que le permitió grabar un disco con Alejo Stivel como productor). Ahora se produce el relanzamiento de su carrera con la reedición de aquel trabajo al que se han añadido dos temas: "Bruja Buena" y una versión que el grupo realiza del añejo "La vida sigue igual", popularizado por Julio Iglesias cuando todavía era joven, y ahora de actualidad por haberse convertido en la sintonía de un anuncio televisivo.

Quinteto originario del madrileño barrio de La Estrella, La Loca María se puede considerar como un grupo de pop clásico, de melodías bonitas y de letras con sabor a desengaño amoroso. No se complica la vida y se dirige directamente al corazón adolescente con esquemas que ya practicaron Nacha Pop, Los Secretos e, incluso, Los Rodríguez.

JAMÁS INTENTES NEGARLO EL CHOJÍN



Ya está en las tiendas de discos "Jamás intentes negarlo", la segunda parte de una entrega discográfica que El Chojín inició con "Cuando hay obstáculos". Cuenta con colaboraciones de lo más sorprendente, como las de Rossy de Palma, o más "normales", en un trabajo de hip hop como las de Nach Scratch. Los trece cortes que integran este CD golpean a ritmo de rap la más amarga realidad cotidiana. El Chojín habla en "Jamás intentes negarlo" del "Prestige", de la más que polémica guerra en Irak, o da un giro a la telebasura, y todo un baño de cotidianeidad al hip hop.

A golpe de rimas directas, contundentes y explícitas no se esconde de ningún tema que esté de mínima actualidad. Grita y rapea confundido, desesperado o combativo. Ver, oír y callar no es una máxima que haga buenas migas con el MC de Torrejón.

Índice

Infomanía

La aplicación interactiva de los CDs está dotada de un sistema que lanza el menú automáticamente tras introducir el CD-ROM en el lector del ordenador. Selecciona después el programa que te interese y pulsa sobre la opción INSTALAR.

Micromanía garantiza que los CDs que regala junto con la revista han sido sometidos a los más exhaustivos controles de testeo y antivirus por parte de la empresa duplicadora de los CDs contratada a tal efecto. Los derechos sobre los contenidos incluidos en los CDs pertenecen a sus respectivos autores y Micromanía publica bajo su autorización expresa los programas que distribuye en sus CDs.

LAS MEJORES DEMOS PARA PC

Este mes, en los CDs, más de un Giga de información con las demos para PC más esperadas y todo lo que necesitas para estar a la última en el mundo de los videojuegos.

WARRIOR KINGS: BATTLES
Tutoriales y Skirmish

En la demo que incluimos en el CD, además de completar los diferentes tutoriales de juego, podréis, directamente, pasar a la acción de las épicas batallas en el apartado de "skirmish". En este último caso partiréis con un potencial militar bastante limitado, por lo que antes de comenzar la acción, deberíais reforzaros de manera considerable. En los tutoriales se detalla como obtener los recursos necesarios que os permitirán aumentar el número de tropas. **Disco 1**

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Estrategia**
- Compañía: **Black Cactus**
- Distribuidor: **Planeta DeAgostini**
- Lanzamiento: **4/04/2003**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **234 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium III 650 MHz**
- RAM: **128 MB**
- HD: **300 MB**
- Tarjeta gráfica: **Comp. D3D con 16 MB**
- Tarjeta de sonido: **16 bit**
- **DirectX 8.1**

CONTROLES BÁSICOS:
- Ratón: **Todos los controles disponibles.**

LINE OF SIGHT: VIETNAM
Demo Multijugador

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Acción/Táctica**
- Compañía: **nFusion Interactive**
- Distribuidor: **Infogrames**
- Lanzamiento: **Por determinar**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **168 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 95/98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium III 500 MHz**
- RAM: **128 MB**
- HD: **183 MB**
- Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D compatible Direct3D con 32 MB**
- Tarjeta de sonido: **16 bit**
- **DirectX 9.0**

CONTROLES BÁSICOS: W/S/A/D: **Movimiento** Ratón: **Vistas** Botón izq.: **Disparo** Botón dcha.: **Zoom**





La ambientación de juegos de acción en la guerra de Vietnam parece haberse convertido en los últimos tiempos en una auténtica obsesión por parte de los desarrolladores. Las grandes batallas y guerras libradas en el paso de la historia, sirven como perfecto argumento para la creación de este título. «Line of Sight: Vietnam» recrea a la perfección todos aquellos escenarios en el que un día sucumbieron las fuerzas norteamericanas. En la demo que encontraréis en el CD podréis disfrutar del modo multijugador, en el que os veréis abocados en plena jungla a la lucha por la supervivencia. **Disco 1.**

ENCLAVE
Los primeros pasos.

La ambientación a través de la cual se desarrolla «Enclave» es brutal, quizá la mejor desde que «Blade: The Edge of Darkness» hizo acto de presencia en el mercado. La demo recorre los primeros pasos de esta aventura en la que emociones y acción no te van a faltar, de manera que no olvides, durante la fase de selección de armamento, hacerte con un buena espada y un escudo de defensa, el cual te salvará en innumerables momento de las agresiones enemigas. **Disco 2**



FICHA TÉCNICA:
- Género: **Aventura/Acción**
- Compañía: **Starbreeze Studios**
- Distribuidor: **Vivendi Universal**
- Lanzamiento: **09/2003**
- Idioma del juego: **Inglés**
- Espacio: **190 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium III 600 MHz**
- RAM: **192 MB** HD: **267 MB**
- T. gráfica: **Aceleradora 3D con 32 MB**
- Tarjeta de sonido: **16 bit**
- **DirectX 8.1**

CONTROLES BÁSICOS:
- Cursores: **Movimiento**
- Ratón: **Vistas**
- Botón izq.: **Golpear**
- Botón dcha.: **Cubrirse**

BLOODRAYNE

Escenarios para un jugador

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Acción**
- Compañía: **Terminal Reality**
- Distribuidor: **Vivendi Universal**
- Lanzamiento: **18/05/2003**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **168 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 95/98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium III 733 MHz**
- RAM: **128 MB** ▶HD: **260 MB**
- Tarjeta gráfica: **Comp. D3D con 64 MB**
- Tarjeta de sonido: **16 bit**
- **DirectX 8.1**

CONTROLES BÁSICOS: ▶Cursores: **Movimiento** ▶Ratón: **Vistas** ▶Botón izq.: **Golpear** ▶Botón dcha.: **Disparar**

DEMO DEL MES Micromanía





Mitad humana y mitad vampiro. Esa esa la naturaleza de Rayne, una agente secreto criada por una agencia gubernamental para enfrentarse a las fuerzas del mal, y que está preparada para la acción. Para todo tipo de acción bélica. Por el momento nos conformaremos con comprobar todo su potencial de destrucción canalizado a través de esta demo para un solo jugador, en el que tu objetivo será recorrer los escenarios de que dispone la misma, en busca de tres oficiales del mando nazi, a los que deberás eliminar de inmediato. Por cualquier método a tu alcance. Desde luego no los encontrarás solos, y a los innumerables soldados con que te vas topar por el camino habrás de sumar los otros tantos que rodean a los tres mandos del ejercito nazi, por lo que la tarea no será nada fácil. No obstante cuentas con una extraordinaria agilidad en los movimientos y diferentes armas con las que hacerles frente. Utiliza el "tiempo bala" –que en este juego lleva un nombre diferente, eso sí– para desplegar tus habilidades especiales, como vampira, y obtendrás unos sorprendentes resultados. Recuerda, en todo caso, que también dispones de armamento convencional aunque, eso sí, la munición no es eterna, y en un momento dado puedes necesitarla como agua de Mayo. Así que maneja bien tus efectivos y tus poderes, y da algún mordisco de vez en cuando para reponerte, si ves que Rayne está herida. **Disco 1**

MISTMARE

Comienza la busqueda

En esta aventura habrás de encarnarte en la piel de Isador, quien tiene encomendada la difícil tarea de buscar y encontrar a un fugitivo acusado por la iglesia de asesinato y anticristo. En la demo podréis recorrer los inicios de la aventura, centrados en la vieja Europa, en la que, tanto el clima como el horario corren casi en tiempo real. **Disco 2**

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Aventura**
- Compañía: **Sinister System**
- Distribuidor: **Friendware**
- Lanzamiento: **15/05/2003**
- Idioma del juego: **Inglés**
- Espacio: **277 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium III 450 MHz**
- RAM: **128 MB**
- HD: **466 MB**
- T. gráfica: **Aceleradora 3D con 16 MB**
- Tarjeta de sonido: **16 bit**
- **DirectX 8.1**

CONTROLES BÁSICOS:
- Ratón: **Todos los controles disponibles**

DEVASTATION

Demo Multijugador

Mediante la demo multijugador que se incluye este mes en el CD, podréis comprobar como la lucha entre los jefes de las distintas bandas y los policías corruptos es más interesante cuando detrás de cada personaje se esconde algún jugador humano. Hay disponibles dos mapas, uno en modo "deathmatch" y otro para "captura la bandera". **Disco 2**

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Acción**
- Compañía: **Digitalo**
- Distribuidor: **Friendware**
- Lanzamiento: **18/04/2003**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **261 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium III 700 MHz**
- RAM: **256 MB**
- HD: **450 MB**
- Tarjeta gráfica: **Comp. D3D con 32 MB**
- Tarjeta de sonido: **16 bit**
- **DirectX 8.1**

CONTROLES BÁSICOS:
- W/S/A/D: **Movimiento** ▶Ratón: **Vistas**
- Botón izq.: **Disparo** ▶Espacio: **Saltar**

Especiales

Trials

Versión de evaluación

▶Género: **Deportivo** ▶Compañía: **RedLynx Laboratories** ▶Distribuidor: **RedLynx Laboratories** ▶Lanzamiento: **Por determinar** ▶Idioma: **Inglés**

Para demostrar que eres capaz de manejar una moto de potencia endiablada, ponte a los mandos de los tres modelos de que dispone esta versión de evaluación. **Disco 2**



Atomaders

Versión de evaluación

▶Género: **Drivers** ▶Compañía: **Kraisoft Entertainment** ▶Distribuidor: **Kraisoft Entertainment** ▶Lanzamiento: **Por determinar** ▶Idioma: **Inglés**

Una versión remozada del ya clásico «Space Invaders», un juego que marcó una época y que ahora ve como renace bajo otro título y con un aspecto más modernito. **Disco 2**



1 MES GRATIS CON YA.COM

Navega con la tarifa plana de ya.com

CÓMO DISFRUTAR DE 1 MES GRATIS CON YA.COM TARIFA PLANA:

- Introduce el **CD número 1** de **Micromanía 100**, que se adjunta con la revista.
- Haz clic sobre el icono «**1 Mes Gratis Ya.com Tarifa Plana**»
- Se abrirá una página explicativa de la promoción. Haz clic sobre el botón «**Date de alta**».
- Se establecerá una conexión gratuita y temporal a Internet para completar el alta.
- Introduce toda la información requerida y lee atentamente las condiciones del contrato. Ten en cuenta que el contrato tendrá una duración indefinida a partir de la fecha de activación del servicio. Para solicitar la baja voluntaria, deberás notificarlo por escrito a **Ya.com** con una antelación de al menos 15 días a la fecha efectiva de baja en el servicio.
- Una vez completado el proceso de alta, se generará un icono en tu escritorio con el nombre **Ya.com**. Pincha en él para conectarte con tu tarifa plana. **Promoción válida hasta el 10 de Junio.**



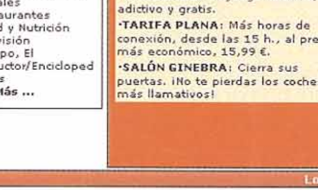


La tarifa plana de Ya.com permite disfrutar de Internet desde las 15:00 horas hasta las 08:00, y 24 horas los festivos de ámbito nacional y fines de semana por 15,99 euros + IVA al mes, cantidad que empezarías a abonar a partir del segundo mes. Necesitas tener una línea telefónica y un módem listo para la conexión a Internet. El alta es inmediata. **Disco 1**









Actualizaciones

Unreal II
Actualización a la versión 1403.
Esta actualización solventa multitud de problemas gráficos. Además se han solucionado cuelgues inesperados con determinadas configuraciones.

Operation Flashpoint: Resistance
Actualización a la versión 1.91.
Este archivo corrige algunos defectos, además de añadir dos nuevas misiones para el modo multijugador, dos nuevos vehículos y cuatro nuevas armas.

Command & Conquer: Generals
Actualización a la versión 1.5.
Esta actualización incorpora un nuevo mapa multijugador, y además corrige problemas de jugabilidad, además de igualar las fuerzas modificando las características de ciertas unidades.

Medal of Honor: Spearhead
Actualización a la versión 2.15.
Corrige los defectos que había dejado al descubierto la anterior versión 2.11, la cual es necesario tener instalada previamente.

Combat Flight Simulator 2
Actualización a la versión 3.1.
Soluciona los problemas del juego tras la instalación de DirectX 9. Se han rediseñado gráficamente algunos elementos y se ha mejorado la IA para lanzar bombas desde el avión.

Battlefield 1942
Actualización a la versión 1.31.
Soluciona los problemas de compatibilidad que experimentan algunas configuraciones tras la instalación de la versión 1.3. Es además indispensable para el multijugador.

New World Order
Actualización a la versión 1.4.
Soluciona numerosos problemas gráficos, además de mejorar la estabilidad de las partidas multijugador.

E. Universalis II
Actualización a la versión 1.07.
Este archivo mejora la jugabilidad y la estabilidad del programa. Esta actualización añade, además, nuevas funciones al juego.

Todas las actualizaciones se encuentran en el Disco 1

Especiales



Unreal Tournament 2003
MODs

- Género: **Acción**
- Compañía: **Digital Extremes**
- Distribuidor: **Infogrames**
- Lanzamiento: **04/10/2002**
- Idioma: **Castellano**

Tres nuevos MODs para «UT 2003»: «Who Pushed Me 2k3», «Mercury Missile InstaGib» y «UT2k3 Assault», son los que puedes encontrar en los CDs de este mes. Los tres vienen comprimidos en sendos ficheros .zip y, para su instalación, debes descomprimirlos en la carpeta donde tengas instalado el juego. **Disco 2**



Warrior Kings: Battles
Construye tu web del juego

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Estrategia**
- Compañía: **Black Cactus**
- Distribuidor: **Planeta DeAgostini**
- Lanzamiento: **04/04/2003**
- Idioma: **Inglés**

Para los más fanáticos seguidores de este título, sus desarrolladores han optado por poner a disposición de todos suficiente material como para que cada uno pueda construir su sitio web «Warrior Kings». Dentro de este "Fan Site Kit" encontraréis todo lo necesario para la tarea. **Disco 2**



ESCOGIDA PARA LOS JUEGOS
PREFERIDA POR LOS JUGADORES

Paris-Dakar™ Rally
Soporta Creative EAX ADVANCED HD
Secret Service: In Harm's Way
Soporta Creative EAX ADVANCED HD
Shadow Force: Razor Unit™
Soporta Creative EAX ADVANCED HD
Mafia™
Soporta Creative EAX ADVANCED HD
Neverwinter Nights™
Soporta Creative EAX ADVANCED HD
Grand Theft Auto® III
Soporta Creative EAX ADVANCED HD
Soldier of Fortune® II: Double Helix
Soporta Creative EAX ADVANCED HD
Hitman 2 Silent Assassin™
Soporta Creative EAX ADVANCED HD
Unreal® Tournament 2003
Soporta Creative EAX ADVANCED HD
Star Wars® Jedi Knight® II – Jedi Outcast™
Soporta Creative EAX ADVANCED HD







CREATIVE

Escucha al enemigo antes de que él te descubra a tí gracias a EAX® ADVANCED HD™ y el sonido envolvente 6.1 Surround de la Sound Blaster Audigy 2.

www.europe.creative.com/audigy2

© Copyright 2002. Creative Technology Ltd. Creative, EAX y Sound Blaster son marcas registradas y Advanced HD y Audigy son marcas comerciales de Creative Technology Ltd. THX es una marca registrada de THX Ltd.
Todos los demás nombres y nombres de producto son marcas comerciales o marcas registradas de sus respectivos propietarios. Todas las especificaciones están sujetas a cambio sin previo aviso. El contenido actual puede variar ligeramente del aquí expuesto.

100.000 GRACIAS A LOS JUGADORES DE IMPERIVM

100.000

Desafía
el poder de Roma





Lidera las legiones
de César

Alcanzar el número 1, convertirse en el juego de estrategia más vendido del año, agotar tres ediciones consecutivas, romper la barrera de los 100.000 ejemplares...
Es el momento de dar las gracias a todos los jugadores de IMPERIVM.

Para celebrarlo, estamos preparando una nueva Campaña que podrás descargarte gratuitamente. Descubre todos los detalles en

www.fxplanet.com



